

# TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

СВЕЖИЕ НОВОСТИ О СИКВЕЛЕ ЗНАМЕНИТОГО БЛОКБАСТЕРА EIDOS НА PLAYSTATION 2

# PlayStation

№5 (50) май 2002

PS one

**DELTA  
FORCE**

УЖЕ В РОССИИ

**MAXIMO**

ВСЕ СЕКРЕТЫ

**FINAL FANTASY VI**

СКОРО НА PS ONE

**CAPCOM vs SNK PRO**

# KINGDOM HEARTS

АЙРИТ ДРУЖИТ С ГУФИ, ИЛИ НОВЫЙ "ДИСНЕЙЛЕНД" ОТ ВЕЛИКОЙ SQUARE

10 ЛЕТ 2002

(game)land



9 771609 100002 05



ЛУЧШИЙ В МИРЕ

# ЖУРНАЛ

О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В ПРОДАЖЕ  
В МАЕ

ЖУРНАЛ №1 В МИРЕ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ ТЕПЕРЬ В РОССИИ!

## COMPUTER GAMING WORLD

Россия

№1(1), МАЙ 2002

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ:

**Игры Года**  
**версия CGW**  
Победители 2001 года!

САМОЕ  
ПОДРОБНОЕ  
PREVIEW!

### No One Lives Forever 2

Сексуальный супершпион в  
экшн-триллере – только в CGW!

НАШ ЭКСКЛЮЗИВ!

**SWAT4**

Проект, который всех потрясет!

14 страниц стратегических советов!



**GHOST RECON**  
Смерть одним щелчком мышки



**WIZARDRY 8**  
Зачем Вам нужны бары?



**IL-2 STURMOVIK**  
Пепеломе танк в факелом



**EQ: SHADOWS OF LUCILIN**  
Вы хотите быть beastlord'ом?



НОВОСТИ • АНОНСЫ • ОБЗОРЫ • ПРОХОЖДЕНИЯ  
ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ





**Компьютеры  
ISM Master на  
базе процессора  
Intel® Pentium® 4 -  
центр Вашей цифровой вселенной!**



- **КАЖДУЮ СУББОТУ  
ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ**
- **БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА  
ПО МОСКВЕ**
- **ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.

**Живи  
в современном  
мире**

**Наши магазины:**

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99

Ст.м. «Тимирязевская» - т. (095) 210-83-40, 979-02-40

Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66

Ст.м. «Каховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77

Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

**Корпоративный отдел:**

(095) 109-02-13

chabin@ism.ru

**WWW.ISM.RU**







10

## Kingdom Hearts

Пожалуй, эта игра вызвала споры не меньше, чем FF: The Spirits Within. Мало кому верилось, что игра, сочетающая в себе персонажей Диснея и самой Square, вообще возможна. Но продажи в Японии, перевалившие уже за первые две недели за пол-миллиона копий, говорят сами за себя.



20

## Maximo

Являясь своеобразным наследником легендарной Ghosts'N Goblins, этот проект намного опередил своего предка, сохранив при этом все его основные достоинства: простой и одновременно захватывающий игровой процесс, запоминающегося главного героя и множество секретов.



48

## Disney's Peter Pan: Adventures in Never Land

Никто не ожидал, что игра по уже вышедшему в США продолжению приключений Питера Пэна окажется вполне достойным продуктом. Есть только одно замечание: ориентирован он, конечно же, в основном на детскую аудиторию...

## 04 НОВОСТИ И ХИТ-ПАРАДЫ

## 09 РЕЛИЗЫ

## 10 SPECIAL REPORT

10 ■ Kingdom Hearts

## 14 СКОПО PS2

14 ■ Tomb Raider: The Angel of Darkness

16 ■ Gitaroo Man

17 ■ Britney's Dance Beat

18 ■ Commandos 2: Men of Courage

19 ■ Legion: The Legend of Excalibur

## 20 ОБЗОР PS2

20 ■ Maximo

22 ■ State of Emergency

24 ■ Pirates The Legend of Black Kat

26 ■ Robot Warlords

28 ■ Shadow Man: 2econd Coming

30 ■ Thunderhawk: Operation Phoenix

36 ■ Moto GP 2

## 38 COVER STORY

38 ■ Delta Force: Urban Warfare

40 ■ Интервью с Rebellion Studios

## 42 СКОПО PS ONE

42 ■ Capcom vs SNK Pro

## 43 ОБЗОР PS ONE

44 ■ Rayman Rush

46 ■ Nascar Thunder 2002

47 ■ Gunfighter: The Legend of Jesse James

48 ■ Disney's Peter Pan: Adventures in Never Land

## 50 ТАКТИКА

50 ■ Final Fantasy VI

## 55 КОДЫ

## 56 ЖЕЛЕЗО

56 ■ Final Fantasy The Watch

## 58 КОМИКС

## 60 ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

60 ■ Письма и рисунки читателей

63 ■ FAQ

## СПИСОК ИГР В АЛФОВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Britney's Dance Beat	17	Moto GP 2	36
Capcom vs SNK Pro	42	Nascar Thunder 2002	46
Commandos 2	18	Pirates The Legend	
Delta Force: Urban Warfare	38	of Black Kat	24
Disney's Peter Pan	48	Rayman Rush	44
Legion: The Legend of Excalibur	19	Robot Warlords	26
Final Fantasy VI	50	Shadow Man: 2econd Coming	28
Gitaroo Man	16	State of Emergency	22
Gunfighter	47	Thunderhawk: Operation Phoenix	30
Kingdom Hearts	10	Tomb Raider: The Angel of	
Maximo	20	Darkness	14



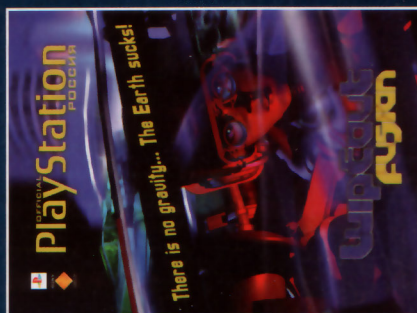
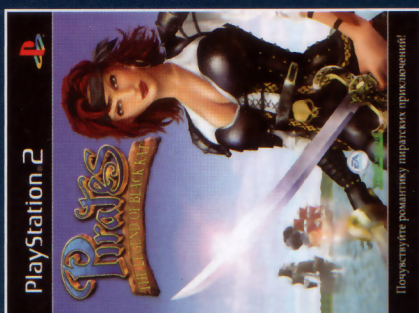
# LARA CROFT TOMB RAIDER *the angel of darkness*



## 14 Tomb Raider: The Angel of Darkness

Как мы и сообщали в новостях прошлого номера, 21 марта Core Design наконец-то сообщила все подробности относительно очередной серии легендарной Tomb Raider, разрабатываемой уже для платформ нового поколения (пока это только PS2 и PC). Лара жива и невредима и даже еще больше похорошела... Причем в середине ноября перед нами предстанет только первый эпизод из четырех запланированных плодотворной командой. Таким образом, расхищение гробниц, храмов и банков:) растягивается еще на несколько лет.

## 2 ПОСТЕРА



На обложке: Пока остающийся безымянным, боец с мировым терроризмом из нового FPS для PS one — Delta Force: Urban Warfare от Novologic.

## ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Время пробежало совершенно незаметно, и вы держите в руках уже 50-ый номер OPM. Правда, мы не стали как-то по особому отмечать это "событие". Конечно, были идеи по примеру СИ сделать подборку игр с числом 50 в названии:), да и Щербаков просто рвался написать давно вынашиваемый им материал о 50-ти самых худших проектах за историю PSX. Но не для кого не секрет, что реальность постоянно вносит коррективы в любые планы. Например, анонсированный в прошлом номере спец по истории Final Fantasy пришлось перенести из-за внезапно появившегося "нового хита" будущего лета (я имею ввиду DFUW). А кроме того журнал еще немного похудел, так что пришлось выбирать. Но и хороших новостей хватает. Несмотря на упомянутое похудение, информации в журнале практически не убавилось. Мало этого мы все-таки запустили давно обещанный FAQ, и восстановили в обзорах игр для PS2 условные обозначения дополнительных функций и аксессуаров. Такие дела, оставайтесь с нами, всего хорошего!

Главный редактор «OPM Россия»,  
Михаил Разумкин

**Редакции OPM требуются авторы для разделов «Скоро», «Обзор PS2» и «Обзор PS one», а также сайта [www.playstation.ru](http://www.playstation.ru).**

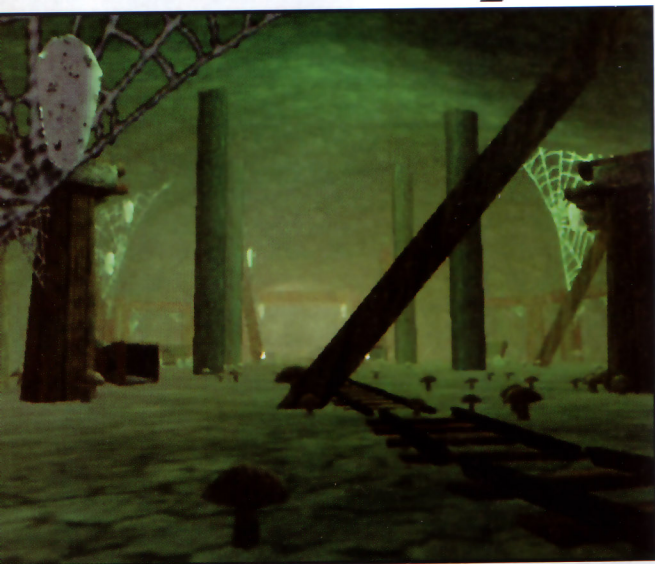
**Требования: наличие приставок PS2 и (или) PSX и персонального компьютера с выходом в Интернет, знание предмета. Желателен опыт работы и знание английского языка.**

**Свои резюме присылайте по адресу: [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) с пометкой «Работа».**

**ОБЪЯВЛЕНИЕ**



# EverQuest появится на PlayStation 2



Одна из самых популярных онлайн-ролевых игр выйдет и на PlayStation 2, хотя и в несколько измененном виде. Sony Online Entertainment, которая в свое время издала это мегапопулярное творение на PC, сообщила, что в данный момент полным ходом идет разработка EverQuest Online Adventures для PlayStation 2. Действие игры будет разворачиваться за 500 лет до событий EverQuest, а общая концепция, конечно же, будет примерно той же, что и в оригинале. Интересен тот факт, что Sony планирует серьезно поработать над упрощением продукта, чтобы игрок мог сразу «включиться» в процесс и ему не пришлось бы долго разбираться с тем, что, собственно, ему нужно делать и как все это работает. Выход EverQuest Online Adventures намечен на второй квартал 2003 года.

С EverQuest, кстати, связана одна любопытная история. Одна женщина недавно подала в суд на Sony и требует, чтобы на игры, подобные вышеозначенному продукту, лепили



этикетки с предупреждениями. Мол, чрезмерная игра в них может быть опасна для вашего здоровья. Побуждением к подобным действиям стала смерть сына этой дамы, проводившего по 12 часов в день за игрой и бросившего ради этого учебу и работу и в конце концов покончившего с собой. EverQuest вообще славится тем, что многие люди на него очень серьезно «подсаживались». В частности, ранее один из пользователей ухитрился просидеть за игрой 36 часов без перерыва на сон. В результате чего у него возникли проблемы с психикой и начались галлюцинации. Молодому человеку показалось, что монстры из EverQuest вылезли из монитора и начали на него охоту.

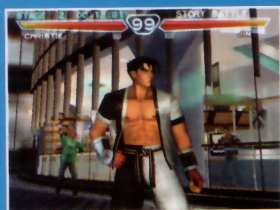
## IBM: от GameCube к PlayStation 3?

IBM, Toshiba, Sony Corporation и Sony Computer Entertainment достигли соглашения, согласно которому все вышеупомянутые компании будут совместно разрабатывать технологии производства компьютерных чипов. За основу взяты уже готовые технологические решения IBM. Основной упор в исследованиях будет делаться на создание максимально дешевых устройств, предназначенных для использования в самых различных продуктах включая игровые приставки. По слухам, вышеозначенное соглашение имеет прямое отно-

шение к ранним сообщениям о сотрудничестве между IBM, Toshiba и Sony. То есть, по всей вероятности, именно эти три компании в данный момент и ведут работу над архитектурой процессоров, проходящей под названием Cell. И именно Cell, скорее всего, станет ядром PlayStation 3.

К слову сказать, в недавнем прошлом IBM успела отметиться работой с Nintendo. Плодом этого сотрудничества стал центральный процессор игровой приставки GameCube.

## ХИТ-ПАРАД



### Tekken 4

Что произошло с Tekken 4, лично нам объяснить сложно. Наверное, большинство игроков от него просто устало. Не смотрите на четвертую позицию Namco'вского файтинга. Тут нужно смотреть на объемы продаж. А для такого суперпроекта они просто смешны. За три недели Tekken 4 был продан тиражом всего в двести тысяч копий с небольшим. Господа, это чудовищный провал. Очень интересно, насколько игра будет популярна в Штатах. В Японии же, как оказалось, она прилась не ко двору.

### Onimusha 2: Samurai's Destiny

Вторая часть Onimusha почти также популярна, как и первая. Продано уже около девяти сот тысяч копий.



### Kingdom Hearts

Развеселая RPG от Square определенно понравилась развеселым японцам. Более полумиллиона человек ее уже купило.

### ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

#### 1. ARMORED CORE 3

#### 2. KINGDOM HEARTS

#### 3. SUPER ROBOT TAISEN IMPACT

#### 4. TEKKEN 4

#### 5. FROM TV ANIMATION: ONE PIECE GRAND BATTLE 2

#### 6. NOBUNAGA'S AMBITION RANSEIKI

#### 7. JAPAN PROFESSIONAL BASEBALL 2002

#### 8. LET'S MAKE THE J. LEAGUE 2002

#### 9. ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

#### 10. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2002 SPRING

#### FROM SOFTWARE (PS2)

#### SQUARE (PS2)

#### BANPRESTO (PS2)

#### NAMCO (PS2)

#### BANDAI

#### KOEI (PS2)

#### KONAMI (PS2)

#### SEGA (PS2)

#### CAPCOM (PS2)

#### KONAMI



# Охота на динозавров начнется в июне

Сарсом сообщила новые подробности своего проекта Gun Survivor 3: Dino Crisis. В игре вам предстоит управлять американским пилотом Mike Wired, пытающимся предотвратить катастрофу глобального масштаба. Сюжет вращается вокруг некоего пространственно-временного сдвига, который может повлиять на ход истории. В результате чего окажется, что такое существо, как человек, на планете не появлялось вообще. Действие начинается в 2009 году, когда американский сенат попытался предотвратить трагедию и постановил перетащить всяческих динозавров в будущее, а затем обратно в прошлое. Закончилось все, конечно же, масштабной пальбой. В Японии

Gun Survivor 3: Dino Crisis появится уже в июне. Хотелось бы надеяться, что он не произведет такого же отталкивающего впечатления, как два его предшественника. Из новостей от Сарсом хотелось бы отметить информацию о том, что уже полным ходом идет разработка продолжения Maximo. По слухам, игра достаточно серьезно изменится, так как создатели продукта хотят отойти от концепции «прыг-скок». Заметим также, что Onimusha 2: Samurai's Destiny наконец-то получила североамериканскую дату релиза – 27 августа. А продолжение Devil May Cry наверняка будет показано публике на грядущей E3. Ждите от нас подробностей.

## НИКАКИХ PlayStation 2 НА CeBIT!

Мини-скандал произошел на выставке CeBIT, проходившей в Ганновере с 13 по 20 марта сего года. Sony Germany резервировала на своем стенде место, специально предназначенное для демонстрации PlayStation 2. В то же время руководство выставки запретило компании Microsoft устанавливать демо-аппараты консоли Xbox на своем стенде, так как это якобы идет вразрез с правилами проведения выставки. Microsoft недолго думая подала жалобу организаторам CeBIT, не без оснований считая такой «ход конем» вопиющей несправедливостью. В результате Sony пришлось убрать PlayStation 2 со своих стендов.



Демонтаж демонстрационного оборудования со стенда Sony



## ХИТ-ПАРАД

### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR
2. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI
3. GRAN TURISMO 3: A-SPEC (PLATINUM)	SCEE
4. TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)	SCEE
5. KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS
6. STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR
7. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION
8. MAX PAYNE	ROCKSTAR
9. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI
10. HEADHUNTER	SCEE



### Grand Theft Auto 3

Суперхит недолго думая вернулся на первую строчку чарта. Оставив позади даже второй MGS.

### Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Игра наконец-то вышла в Европе. "Подарок к восьмому марта" крепко обосновался в топ-листе.



### Tekken Tag Tournament

Как вы могли видеть, четвертый Tekken с треском провалился у себя на родине. В это же время переизданный по сниженной цене Tekken Tag Tournament более-менее уверенно чувствует себя на берегах Туманного Альбиона. Понятно, позиция в середине британского чарта редко говорит о хороших тиражах. Но случай показательный. Англичане определенно не отказываются покупать Tekken Tag Tournament подешевке. Кстати, россиянам тоже предоставляется возможность купить эту игру по невысокой цене - Platinum как-никак.



## Sega приносит ИЗВИНЕНИЯ

В мартовском номере журнала мы сообщали вам о судебной тяжбе между Nike и Sega. Предметом разбирательства стал рекламный ролик NBA 2K2, чуть ли не полностью сплагиированный с Nike'овского Frozen Moment. Как стало известно, в первый день слушания представители Sega принесли пострадавшей стороне свои извинения и в качестве компенсации согласились вложить \$100000 в программу по поддержке молодежи, проводимую Nike.

## ДВА В ОДНОМ

В интервью японскому изданию Nikkei Microdevice президент Sony Computer Entertainment Кен Кутагаки сообщил, что теперь стало возможно объединить Emotion Engine и графический процессор в один чип, используя 0.13-микронную технологию. Не исключено, что в дальнейшем PlayStation 2 будет производиться именно на основе подобного чипа. С этим, правда, связан ряд серьезных проблем (в частности, с программным обеспечением), но Sony вполне может решиться на такой шаг, так как он позволит заметно снизить себестоимость PlayStation 2.

# Новая Gran Turismo К КОНЦУ БУДУЩЕГО ГОДА



Sony Computer Entertainment официально заявила, что в конце 2003 года она планирует выпустить новую часть Gran Turismo. Название продукта пока не утверждено: в одних источниках игра проходит как Gran Turismo 4, в других – как Gran Turismo Online. На данный момент продукт находится на ранней стадии разработки, и Polyphony Digital пока не готова продемонстрировать публике хоть что-нибудь из него. Как уже сообщалось ранее, новая версия Gran Turismo будет серьезно заточена под онлайн-многопользовательский режим (GT Online она называется неслучайно), хотя single player никуда из нее не денется. После завершения работы над игрой Polyphony Digital собираются взяться еще за два проекта.

Также появилась информация о том, что Gran Turismo Concept к концу лета выйдет в Европе и, возможно, в Штатах.



## ХИТ-ПАРАД

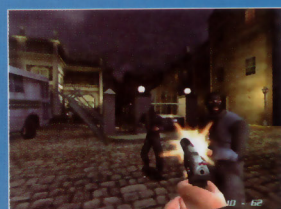


### Virtua Fighter 4

Рейтинги прокатов видеоигровой продукции, как нетрудно догадаться, штука очень показательная. И, само собой, очень часто пересекающаяся с чартами продаж. Очень хорошо видно, что сейчас в Америке доминирует PlayStation 2. Хотя доминирование это не такое всепоглощающее, как вы можете подумать. Но, тем не менее, в Топ 10 присутствует только одна игра для Xbox. Все остальное - PS2. Лидирует же GTA3. Но только в этом хит-параде. Первенство по продажам сейчас принадлежат Virtua Fighter 4, произведшему в Штатах настоящий фурор.

### Star Wars: Jedi Starfighter

На носу премьера второго эпизода Star Wars. Самое время для джедайских старфайтеров.



### James Bond 007: Agent Under Fire

Что характерно, версия этой игры для Xbox пользуется большей популярностью, чем версия для PS2.

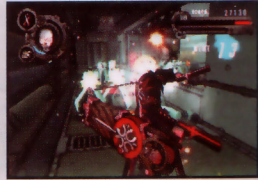
### АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

Хит-парад проката игр. Составлен на основе интернет-материалов

- |                                     |                       |
|-------------------------------------|-----------------------|
| 1. GRAND THEFT AUTO 3               | ROCKSTAR (PS2)        |
| 2. VIRTUA FIGHTER 4                 | SEGA (PS2)            |
| 3. STATE OF EMERGENCY               | ROCKSTAR (PS2)        |
| 4. STAR WARS: JEDI STARFIGHTER      | LUCASARTS (PS2)       |
| 5. ALL STAR BASEBALL 2002           | ACCLAIM (PS2)         |
| 6. MAX PAYNE                        | ROCKSTAR (PS2)        |
| 7. JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE | (XBOX)                |
| 8. JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE | (PS2)                 |
| 9. KNOCKOUT KINGS 2002              | ELECTRONIC ARTS (PS2) |
| 10. NBA 2K2                         | SEGA (PS2)            |



# Sega анонсирует НОВЫЕ ПРОЕКТЫ ДЛЯ PS2



На прошедшей в конце марта выставке Game Jam 2 компания Sega представила ряд интереснейших проектов для PlayStation 2. В первую очередь, обратила на себя внимание игральная версия action'a Gungrave. Игра разрабатывается в сотрудничестве с Red Entertainment и на данный момент является одним из самых интересных продуктов от Sega, предназначенных для платформы PS2. Проект выполнен в духе Devil May

Сру, правда, с гораздо большим упором на action и дизайн, выполненным известными японскими анимешниками. В частности, за внешний вид боевых роботов отвечает Fujishima Kosuke, работавший над Oh! My Goddess, а над персонажами колдует Naito Yasuhiro, известный по Trigun Maximum. Gungrave обещают показать на E3, а уже на июль запланирован японский релиз. Уже было подтверждено, что игра абсолютно точно выйдет в

Северной Америке. Также была показана The Planet Gunsmoke Trigun – игра, немного напоминающая Gungrave. Правда, продемонстрированный ролик практически ничего не говорит о собственно игре. Так что остается ждать подробностей. Хорошее впечатление произвела четвертая часть Aerodancing. Судя по всему, сеговская леталка вполне может конкурировать с Ace Combat: Distant Thunder от Namco.



## ЕВРОПЕЙСКОЕ ИЗДАНИЕ Final Fantasy X

Final Fantasy X, которая появится в Европе 31 мая, будет снабжена дополнительным DVD-диском. Называется он Beyond Final Fantasy, и включен в него практически стандартный бонусный материал: интервью с разработчиками и актерами, озвучивавшими персонажей, галереи со скетчами, видеоклип на песню, звучащую в игре, и еще ряд небесполезных для фаната вещей. Похоже, у японских компаний теперь вошло в привычку комплектовать европейские издания игр различными бонусными дисками. Это нечто вроде компенсации за невероятные задержки релизов.

## ЖУТ-ПАРАД

### РОССИЯ PS ONE

Информация предоставлена компанией Софт Клуб

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 1. THIS IS FOOTBALL 2                       | SCEE            |
| 2. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE | EA              |
| 3. C-12                                     | SCEE            |
| 4. MEDIEVIL 2                               | SCEE            |
| 5. FORMULA ONE 2001                         | SCEE            |
| 6. TOMORROW NEVER DIES (PLATINUM)           | EA              |
| 7. MEDAL OF HONOR (PLATINUM)                | EA              |
| 8. NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE           | EA              |
| 9. ROAD RASH (CLASSICS)                     | EA              |
| 10. CROC 2                                  | FOX INTERACTIVE |



### Formula One 2001

В нашей стране полная локализация почти всегда является хорошим стимулом к приобретению игрового продукта.

**This Is Football 2**  
Пусть футбол от Sony и нельзя назвать выдающимся, но российским игрокам он, судя по всему, нравится.



### Road Rash

Увидеть переизданный Road Rash в чарте – хороший повод для того, чтобы улыбнуться. По-доброму улыбнуться. Без всякого ехидства и издевательских смешков. Первый Road Rash – это действительно классика. Как, впрочем, и вторая и третья части игры. Жаль, но многие PlayStation'овцы знакомы с легендарной мото-серией только по поздним "продуктам", вроде Road Rash 3D и Road Rash: Jailbreak. А это совсем другое. Другие ощущения, другие впечатления, другой игровой процесс.



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. SILENT HILL	KONAMI
4. TEKKEN 3	NAMCO
5. PARASITE EVE 2	SQUARE
6. SYPHON FILTER 3	SCEE
7. GRAN TURISMO 2	SCEE
8. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	CAPCOM
9. WWF SMACKDOWN!	THQ
10. DRIVER 2	INFOGRAMES

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
2. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
3. XENOSAGA EPISODE 1	NAMCO (PS2)
4. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION (PS2)
5. BLACK & WHITE	MIDAS
6. FINAL FANTASY XI	SQUARE (PS2)
7. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
8. SOUL CALIBUR 2	NAMCO (PS2)
9. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	ELECTRONIC ARTS (PS2)
10. GRANDIA XTREME	GAME ARTS (PS2)



В хит-парад "ожидаемых" впервые попал Return to Castle Wolfenstein. И при этом сразу же скакнул на четвертое место! Результат просто потрясающий, и можно с уверенностью утверждать, что после выхода Final Fantasy X и Tekken 4 эта игра вполне сможет претендовать на первую строчку чарта. Что касается Black & White, то данное чудо в перьях неожиданно рухнуло аж на несколько позиций вниз. Неслабый провал ждал и Resident Evil 3: Nemesis в списке "любимых". Capcom'овский суперхит расположился точнехонько над нашим вечным фаворитом WWF Smackdown! А это, между прочим, аж восьмая позиция.

■ Тестом анонсировала SuperShot Soccer – забавный безбашенный футбол, который появится на прилавках в июне.

■ Studio 33 в данный момент работает над четвертой частью Destruction Derby.

■ Square достигла соглашения с Nintendo и будет выпускать игры на Game Boy Advance. Представители Square сообщили, что на разработке игр для PS2 все это никак не скажется.

■ Официально подтверждено, что Xenosaga Episode II уже находится в разработке.

■ По слухам, Sega собирается выпустить GameCube'овский суперфутбол Soccer Slam и на PS2.

■ Final Fantasy Anthology (включающая FF IV и FF V) выйдет в Европе в середине мая.

■ F355 Challenge от Sega AM2 появится на PS2 уже этим летом. Игра разрабатывается специально для европейских игроков, так что ожидается, что «у нас» она появится даже раньше, чем в Японии.

■ Codemasters анонсировала шутер от первого лица Shoot to Kill: Columbian Crackdown.

■ Осенью на PS2 должна выйти новая часть Shinobi от Sega.

## ХИТ-ПАРАД



### State of Emergency

Честно говоря, никто из нас не сомневался, что State of Emergency придется по вкусу российским игрокам. В конце концов, Россия – страна в которой в культовый статус возводились такие игры, как Mortal Kombat. В которой орды PC'шников бегут за продуктами, вроде Hooligans: Storm Over Europe. То есть, для большинства геймеров главное – кровяшка и "жестокость". А не игровой процесс. Странно, что State of Emergency не занимает первое место. Впрочем, описанная мною ситуация характерна и для всего игрового мира в целом. И это настораживает.

### Pirates: The Legend of Black Kat

Похоже, графическое оформление данного продукта не отпугивает покупателей.



### Shadow Man: 2nd Coming

Может, это и далеко не блестящая игра, но любителям Soul Reaver она наверняка нравится.



## РОССИЯ PS2

Информация предоставлена компанией Софт Клуб

1. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR
2. MAX PAYNE	ROCKSTAR
3. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE
4. ICO	SCEE
5. JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY	SCEE
6. HEADHUNTER	SCEE
7. STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR
8. PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	ELECTRONIC ARTS
9. SHADOW MAN: 2SECOND COMING	ACCLAIM
10. ONIMUSHA: WARLORDS	CAPCOM



ДАТА	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕГИОН	ПЛАТФОРМА
02.05.2002	Dracula: The Last Sanctuary	Dreamcatcher	US	PS one
02.05.2002	Commandos 2: Men of Courage	Eidos	Eur	PS2
02.05.2002	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	Eur	PS2
02.05.2002	Army Men: RTS	3DO	Eur	PS2
02.05.2002	Rally Championship	SCI	Eur	PS2
02.05.2002	Westlife: Fan-o-Mania	TDK	Eur	PS one
02.05.2002	Panzer Front 2 Bis	Virgin	Eur	PS one
02.05.2002	Alex Ferguson's Player Manager 2002	Ubi Soft	Eur	PS one
03.05.2002	Jade Cocoon 2	Ubi Soft	Eur	PS2
03.05.2002	Metal Slug X	Virgin	Eur	PS one
03.05.2002	Planet of the Apes	Ubi Soft	Eur	PS one
07.05.2002	Britney's Dance Beat	THQ	US	PS2
08.05.2002	Hooters Road Trip	Ubi Soft	US	PS one
08.05.2002	Power Play: Sports Trivia	Ubi Soft	US	PS one
08.05.2002	Downforce	Titus	US	PS2
10.05.2002	Deus Ex	Eidos	Eur	PS2
10.05.2002	Frank Herbert's Dune	Cryo	Eur	PS2
10.05.2002	Jekyll & Hyde	Cryo	Eur	PS2
10.05.2002	Sven Goran Eriksson's: World Cup Challenge	Ubi Soft	Eur	PS2
10.05.2002	Sven Goran Eriksson's: World Cup Manager	Ubi Soft	Eur	PS2
10.05.2002	Tetris Worlds	THQ	Eur	PS2
10.05.2002	Virtua Fighter 4	Sony	Eur	PS2
10.05.2002	Sven Goran Eriksson's: World Cup Challenge	Ubi Soft	Eur	PS one
10.05.2002	Sven Goran Eriksson's: World Cup Manager	Ubi Soft	Eur	PS one
14.05.2002	Test Drive	Infogrames	US	PS2
14.05.2002	RLH: Run Like Hell	Interplay	US	PS2
15.05.2002	Digimon World 3	Bandai	US	PS one
15.05.2002	David Beckham Soccer	Sammy	US	PS2
15.05.2002	Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	US	PS2
15.05.2002	Way Of The Samurai	BAM Entertainment	US	PS2
16.05.2002	WipeOut Fusion	BAM Entertainment	US	PS2
17.05.2002	Downforce	Titus	Eur	PS2
17.05.2002	Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	Eur	PS one
17.05.2002	Red Card	Midway	Eur	PS2
22.05.2002	Delta Force: Urban Warfare	Electronic Arts	US	PS one
24.05.2002	Rescue Heroes	Sierra	Eur	PS one
24.05.2002	David Beckham Soccer	Rage	Eur	PS2
24.05.2002	Gitaroo Man	THQ	Eur	PS2
24.05.2002	International Superstar Soccer 2	Konami	Eur	PS2
24.05.2002	Megarace 3	Dreamcatcher	Eur	PS2
24.05.2002	No One Lives Forever	Sierra	Eur	PS2
24.05.2002	Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	Eur	PS2
28.05.2002	Austin Powers Pinball	Take 2	US	PS one
28.05.2002	Barbarian	Titus	US	PS2
28.05.2002	Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	US	PS2
31.05.2002	Britney's Dance Beat	THQ	Eur	PS2
31.05.2002	F1 2002	Electronic Arts	Eur	PS2
31.05.2002	Final Fantasy X	Sony	Eur	PS2
31.05.2002	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	Eur	PS2
31.05.2002	Star Trek Voyager: Elite Forces	Activision	Eur	PS2

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

“Official PlayStation Россия” рекомендует!

**ОБЗОР** – описание игры, которую уже можно купить  
**СКОРО** – обзор игры, которая скоро выйдет  
**ТАКТИКА** – советы по прохождению игры  
**БИБЛИОТЕКА** – гид для покупателя  
**ЖЕЛЕЗО** – обзоры аксессуаров для PlayStation

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**5.0**

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1 Таких игр не бывает.           | 6 Более-менее приличная игра, оставшаяся на пару лет. |
| 2 Полный провал.                 | 7 Хорошая игра.                                       |
| 3 Тихий ужас, но играть можно... | 8 Очень хорошая игра.                                 |
| 4 Уровень ниже среднего.         | 9 Почти идеальный продукт.                            |
| 5 Средняя игра.                  | 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.           |







ЖАНР: ACTION/RPG  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/SQUARE, DISNEY  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ 2002 ГОДА (CWA)

Персонажи Диснея и герои Final Fantasy... в одной игре. До конца в это никто не верил, пока диски не развезли по магазинам. Вчерашнее пугало обозревателей, источник череды насмешек, Kingdom Hearts казалась первоапрельской шуткой, но после выхода в Японии моментально заставила говорить о себе всерьез. Еще бы, когда для работы над общим проектом объединяют усилия две развлекательные мегакорпорации, речь идет о нешуточном бюджете и ожидаемых прибылях – а значит, игра должна соответствовать вложенным средствам. Здесь у Square почти все получилось как надо.

# KINGDOM HEARTS

## С глаз долой, и сердце вон!

Силы Зла в Kingdom Hearts представляет мрачная раса призраков – Бессердечные (Heartless). Ежу понятно, что это существа, лишённые сердец. Их происхождение и цели неизвестны, они появляются из ниоткуда и уходят в никуда. Бессердечные погружают все окружающее во тьму, похищая людские сердца. Они без устали нападают на мир Соры, и совладать с этими набегами могут только лучшие из местных воинов. Давно замечено, что существует несколько различных видов Бессердечных...



антовую принадлежность уточним сразу: несмотря на присутствие тучи знакомых лиц из разных частей FF, Kingdom Hearts совсем непохожа на классическую японскую RPG. Авторы, вдохновленные Legend of Zelda: the Ocarina of Time (N64), выдали action-RPG с боевой системой, работающей в реальном времени, и расширенными возможностями по управлению героем, который может перепрыгивать разломы, карабкаться на горки, лазить по веревкам и плавать. Если судить по построению игровых локаций, это вообще самый натуральный платформер, со сложными ландшафтами и многоярусной архитектурой этапов. С учетом ухнувшей вниз с появлением Микки Мауса и Гуфи возрастной планки аудитории вышло самое то. Нечего морочить детские головы условностями вроде пошаговой системы боя –

лучше уж строить геймплей, нагружая сюжетом и головоломками “спинно-мозговую” бродилку вроде излюбленного дошколятами “Бандикута”. Сразу после начального видеоролика Сора (см. врезку) оказывается в непонятном затемненном месте, где единственным источником света служит витраж с изображением диснеевской “Алисы в Стране Чудес”. Тут же предлагается выбрать два из трех предметов (меч, щит и палочка), которые слегка повлияют на характеристики и умения героя. Разобравшись с экипировкой, вы сразу же ввяжетесь в стычку с Бессердечными. Что представляют собой бои? В Kingdom Hearts используется система наведения на цель, впервые представленная командой Миямото в







■ Без сундуков не обходится ни одна уважающая себя RPG.



■ Знакомые все лица. Думаю, имена героев называть не нужно...



■ Сражения происходят в реальном времени, но с автонаведением.



■ В любой игре от Square магия выглядит очень эффектно.

упомянутой выше 64-битной Zelda. Разница лишь в том, что здесь реализованы два различных вида прицеливания. Первая функция lock-on (желтая мишень на экране) позволяет вашему герою наносить удары в выбранном направлении, причем обязательно в привязке к конкретному противнику (очень удобно при расправе с группами из нескольких врагов - кому-то из них перепадет по-любому). Нажав на R1, вы смените окрас прицела с желтого на синий, и боевые приемы (взмахи мечом осуществляются нажатием кнопки «кружок») можно будет «прикомандировать» к какому-то определенному врагу, и как бы он теперь ни передвигался, Сора последует за ним, и, будьте уверены, атаки найдут свою цель. Да, система автоприцеливания по умолчанию сама выбирает ближайшего врага, поэтому драки получаются яркими и динамичными. У боссов, как это водится, уязвимыми бывают какие-то части тела или доспехов, и вам каждый раз придется определять их экспериментальным путем. Пообвыкнув с управлением в бою и одолев первого босса-теня, Сора... просыпается. Вокруг - знакомые пляжи Островов Судьбы (Destiny Islands), где они с Рикку и Каири провели всю сознательную жизнь. Тут и там разгуливают персонажи Final Fantasy, предлагающие пройти ряд тренировочных заданий, замаскированных под детские игры. Вакка научит Сору уклоняться от вражеских атак большого радиуса и затем резко переходить в молниеносное контрнаступление, а в потасовках с Тидусом вы освоите науку парирования (если время вашего удара полностью совпадает со временем атаки противника, вы проведете контрудар, заставляющий врага замереть и от-

## ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

дети с пляжей острова Судьбы



### Сора (Sora), 14 лет

Подросток, чья голова забита проблемами, присущими его возрасту, но при этом большой оптимист. Порой может действовать не очень рассудительно, зато обладает завидным чувством справедливости.



### Рикку (Riku), 15 лет

На первый взгляд, он может показаться спокойным и собранным, однако на самом деле Рикку - крайне беспокойный парнишка, смело ставящий под вопрос многие реалии замкнутого мира, в котором он живет.

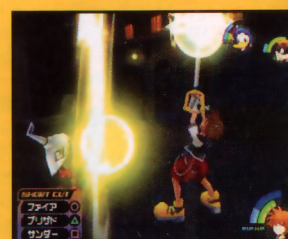


### Каири (Kairi), 14 лет

Пару лет назад переехавшая на остров, где живут Сора и Рикку, Каири - внешне нежная и хрупкая девочка, тем не менее обладающая твердым характером и силой воли.

## Куда ж без магии?

Есть она и тут, никуда не делась. Заклинания повторяют свои аналоги из Final Fantasy (Fire, Thunder, Ice, Cure в разных градациях), но вызываются к жизни совершенно иным способом, нежели старое доброе копание в боевых менюшках. Выученные Сорой spellы можно «подвесить» на кнопки «круг», «треугольник» и «квадрат», после чего магия легко используется непосредственно в гуще сражения, если зажать кнопку L1 и нажимать на упомянутые «геометрические» кнопки. Не забыта и возможность призывать на помощь таких ужасных монстров, как Симба, Бэмби и Дамбо!





## Мы уже встречались!

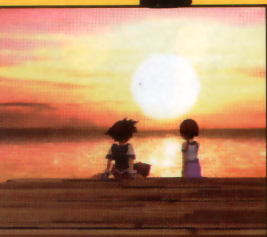
Тэцуя Номура (Tetsuya Nomura) выступает на этот раз не просто как дизайнер персонажей, но и как главный режиссер игры. Ему представилась редкая возможность вернуть на экран лучших своих героев. Надо заметить, что для некоторых из них это уже не первое само: Клауд Страйф, например, "поработал" секретным персонажем в Final Fantasy Tactics и Ehrgeiz. В Kingdom Hearts он обитает в мире "Кошмара перед Рождеством" - отсюда демонический костюм с крыльями и когтистой перчаткой, который сделал бы честь самому Винсенту Вэлентайну.



■ Присмотревшись, начинаешь замечать различия в дизайне персонажей. В костюме Сору явно проступают классические "диснеевские" черты.



■ По улицам прохаживаются муглы, сотнями бегут далматинцы, в магазинах можно пополнить запасы лекарств, полезных предметов.



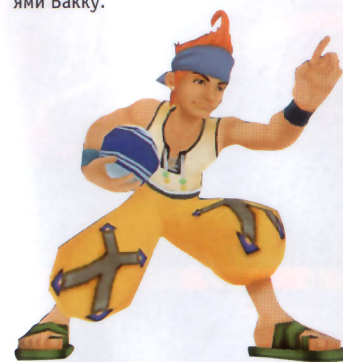
крыться для новых приемов). Вдобавок вы научитесь проводить атаки в прыжке. В состязании с Рикку придется освоить бег по пересеченной местности с перепрыгиванием через ямы и вершины пальм. Тут же объявятся и первые мини-квесты, заключающиеся в розыске материалов для плота, коварно запрятанных разработчиками в совершенно неподходящих местах. Буквально на счет "раз" поднимает голову первостепенная проблема Kingdom Hearts: неповоротливая камера. То бишь вертеть ею, конечно же, можно (кнопки L2 и R2), но заниматься этим приходится слишком уж часто. Когда Сора наткнется на препятствие в виде стены (будь то здание или горный склон), камера не выбирает наиболее удобную точку обзора, а продолжает висеть строго у него за спиной, ожидая коррекции "шифтами". При навороченности иных ландшафтов на торцевые клавиши джойстика приходится жать чуть ли не чаще "боевых" кнопок - постоянно. Сеем предположить, что в action-RPG геймеры все-таки хотят играть роли размахивающих холодным оружием спасителей принцесс, а не дипломированных кинооператоров, поэтому остается надеяться, что к выходу англоязычной версии игры Square, аки мудрый Гудвин, пожалуйет камере капельку мозгов. Оставив ненадолго Сору, мы перемещаемся в один из диснеевских миров, аккуратно под стены замка Микки Мауса, где Гуфи и Дональд снаряжаются в поход. Его Высочество Микки отправился инкогнито (ха-ха!) обозревать свои владения, оставив

## ПЕРСОНАЖИ FINAL FANTASY

изменившиеся, но узнаваемые



■ Сельфи (Selphie), 13 лет. Беспечный, дружелюбный и общительный ребенок. Всегда старается быть лидером компании, нещадно гоняет своими командирскими указаниями Вакку.



■ Вакка (Wakka), 15 лет. Юный спортсмен, временами сентиментальный, временами упертый как осел. Отлично справляется с ролью "старшего брата", на него всегда можно положиться. Слегка завидует Рикку, потому что у того прекрасно получается все, за что бы он ни брался.



■ Тидус (Tidus), 13 лет. Бодрый, озорной мальчишка, легко приходящий в волнение по любому поводу. Уверен в своих атлетических способностях, предлагает померяться силой и ловкостью буквально каждому встречному.



## ПЕРСОНАЖИ ДИСНЕЯ

бессмертные Дональд и Гуфи



### Дональд Дак (Donald Duck)

Придворный волшебник, преданный слуга короля. Он отправляется в путешествие, чтобы исполнить приказы исчезнувшего хозяина. Добрый в душе, но жутко сварливый, нетерпеливый и неразумный кудесник, который не раз поставит команду на грань гибели.



### Гуфи (Goofy)

Предводитель королевских рыцарей, воин, презирающий оружие. Следуя приказу короля, сопровождает Дональда в его поисках таинственного ключа. Беспечный неуклюжий рыцарь, способный вызвать улыбку даже в самых тяжелых ситуациях.



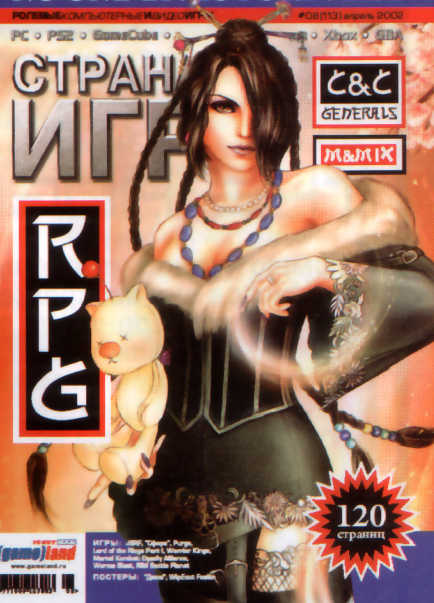
■ Минни Маус в роли королевы выглядит очень забавно.

придворным записку, в которой просил во что бы то ни стало разыскать магический ключ. На экране мелькает немало знакомых лиц: Минни Маус, Дейзи Дак, пес Плуто, кузнецик Джими из "Пиноккио". В это же время на Острове Судьбы накапывает шторм, Сора бежит на пристань спасать только что построенный плот, но ввязывается в бой с Бессердечными, чтобы спасти (как ему кажется) от них Рикку. Одолев босса, наш герой попадает в странное скопление тумана, чтобы через минуту очнуться прямо перед носом у говорящих утки с собакой, бодро вышагивающих по просторам своего королевства. Большая часть реплик персонажей озвучена, поэтому кричащий по-японски Дональд - отдельное, ни с чем не сравнимое удовольствие. Культурный шок почище, чем от экспортного англоязычного варианта "Тайны третьей планеты". Качайте с сайта Square видеоролики - не пожалеете.

Гуфи с Дональдом вопреки ожиданиям не принимают очутившегося Сору за Микки Мауса in disguise (хотя красные штаны и гигантские желтые ботинки не могут не наводить на размышления). Они берут его в состав мини-экспедиции, и вся гоп-компания марширует в расположенный неподалеку городок (Traverse Town), служащий своего рода "пересадочной станцией" между всеми диснеевскими мирами. По улицам прохаживаются муглы, сотнями бегают далматинцы, в магазинах можно пополнить запасы лекарств, полезных предметов (ими торгуют Билли, Дилли и Вилли), потратиться на экипировку (этой лавочкой управляет знаменитый дирижаблеводитель Сид Хайвинд из FFXII). Не замедлит показаться на глаза Скволл Леонхарт (постаревший со времен FFXIII на восемь лет и больше напоминающий своего папашу Лагуну), Яффи Кисараги (FFXIII), мрачно-готический Клауд Страйф (FFXIII) и даже... всеобщая любимица Айрит Гейнсборо (помните, сколько было надежд на секретную концовку в FFXIII - никто не хотел верить, что Айрит действительно погибла от рук Сефирога. Справедливость торжествует в Kingdom Hearts!). Дальше начинается увлекательнейшая эстафета по мультяшным реальностям, переход к каждой из которых осуществляется в виде этапа shooter'a, и пролететь через него надо на воздушном мишке Гамми, пилотируемом Чипом и Дейлом (куда они дели Гайку?!). Интересно, что машину можно усовершенствовать, навешивая на нее свежеекупленные детали, двигатели, вспомогательные механизмы - новые возможности Gummi Ship наверняка позволят открывать секретные локации. Во вселенной "Алисы" (на этот раз American McGee не при чем) Соре и компании придется принимать на грудь уменьшающее снадобье, сражаться с карточной гвардией, решать загадки, разыскивать Чеширского кота и свидетельствовать в суде по делу самой Алисы. В джунглях "Тарзана" вас ждут прыжки на лианах и бой с ягуаром, а после них - сеансы подводного плавания из "Русалочки" (во время которых Сора с компаньонами натурально отстроят хвосты, плавники и ласты), античные соревнования "Геркулеса", городок Хеллоуин из "Кошмара перед Рождеством", школа выживания на пыльных улочках Аграбы под руководством известного синего джина... но это уже история, которую мы расскажем в полноценном обзоре игры. А предварительный взгляд на Kingdom Hearts нас очень порадовал. Знаете, в интернетовских фэн-сообществах жутко популярны фанфики - рассказы, где намеренно смешаны персонажи разных проектов. Такие околотитературные описи, чьим авторам с высокой башни наплевать на вопросы копирайта. Главная задача для них - интересно изобразить взаимоотношения героев, которые ни при каких обстоятельствах не пересеклись бы в "официальных" своих инкарнациях. Так вот, Kingdom Hearts - высокобюджетный фанфик в самом лучшем смысле этого словечка. Фантазия на вечную тему "а что если бы...", над которой потрудились сливки игровой индустрии. Square и Disney Interactive последовали примеру непримиримых в прошлом конкурентов Capcom и SNK и попали в яблочко. Мы с вами имеем еще одну причину с нетерпением дожидаться осени - уж очень интересно, поправят ли в штатовском издании неразумную камеру (тем самым переведя KH в раздел современной классики action-RPG) или же Square USA спустит все на тормозах, просто проведя грамотную локализацию необычной и приятной игры? О европейском же релизе игры пока говорить слишком рано - скорее всего, по сложившейся традиции, его стоит ждать не раньше начала следующего года.

Валерий "А.Купер" Корнеев

## NO ONE LIVES FOREVER 2



Читайте в РОЛЕВОМ НОМЕРЕ специальные материалы:

**RPG MADE IN JAPAN** - вся история и феномен жанра, который назвали JRPG. В чем секрет обожествления со стороны сотен фэнов?

**RPG MADE IN RUSSIA** - все российские ролевые проекты в одном флаконе. От «Аллодов» до «Сферы»... и обратно.

**ONLINE RPG** - самые популярные коммерческие и некоммерческие ролевые игры. Говорите, что будущее именно за MMORPG? И мы с вами согласимся!

**ULTIMA UNIVERSE** - все о вселенной легендарной серии Ultima, созданной творческим гением Lord British, в миру Richard Garriot. За что мы простили все баги Ultima IX и до сих пор с трепетным благоговением вспоминаем первые части сериала.

### ОБЗОРЫ:

«Сфера»

Might & Magic IX

No One Lives Forever 2

Command & Conquer: Generals

Jet Set Radio Future

Warrior Kings

Worms Blast

Lord of the Rings Part I

BloodRayne

Mortal Kombat: Deadly Alliance

RIM Battle Planets

### А ТАКЖЕ:

«НЕ! СЕРЬЕЗНАЯ СТРАНИЦА» от г-на Назарова

Тактика и советы по **HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV**

Волшебный мир **АГЕНТА КУПЕРА**

Финал прохождения **COMMAND & CONQUER: RENEGADE**

# СТРАНА ИГР

(game)land  
www.gameland.ru



# TOMB RAIDER

## THE ANGEL OF DARKNESS

Я помню чудное мгновенье, передо мной явилась ты... Нет, не так. Иногда она возвращается снова... Хм-м, опять что-то не то. Короче говоря, рано или поздно это должно было случиться. В конце марта компания Eidos приоткрыла завесу таинственности, скрывавшую один из самых ожидаемых проектов на PS2 – Tomb Raider: Angel of Darkness (ранее известный как Tomb Raider Next Generation). О да, вы не ошиблись: Lara Croft снова с нами!



оградуйтесь, поклонники расхитительниц гробниц, наконец-то ваши молитвы были услышаны! Похоже, Core Design все-таки

поняла простую истину, заключающуюся в том, что даже трижды гениальная идея нуждается в притоке "свежей крови", иначе со временем она превращается в затхлое болото, неприглядный вид которого не замаскируют никакие косметические изменения. Если бы при разработке Angel of Darkness создатели, как повелось, ограничились одним лишь улучшением графики, разъяренные фанаты, скорее всего, линчевали бы их прямо в офисе. Поэтому в первую очередь был придуман оригинальный сюжет, придавший игре несвойственную ей мрачность, таинствен-



Детализация заднего плана заметно возросла.

ность и глубину. Правда, вместо слова "сюжет" разработчики предпочитают более солидное определение – "книга". Новое приключение будет поделено на четыре отдельных эпизода, которые Core Design планирует выпускать в течение ближайших четырех лет (по одному эпизоду каждый ноябрь). Соответственно, Angel of Darkness – всего лишь первая глава намечающейся оперы. Рассмотрим же этого "первенца" поближе. Действие игры разворачивается спустя какое-то время после событий, имеющих место в Tomb Raider The Last Revelation. Как вы, наверное, уже догадались, слухи о гибели Лары оказались слегка преувеличены. Тем не менее роковой случай в Египте изменил всю ее жизнь. Благородная дива утратила желание исследовать какие бы то ни было гробницы или пещеры, стала замкнутой, раздражительной и молчаливой. Прибыв по просьбе своего бывшего учителя в Париж, мисс Крофт обнаруживает

### X ДОСЬЕ

**Имя:** Лара Крофт  
**Национальность:** англичанка  
**Дата рождения:** 14 февраля  
**Место рождения:** Wimbledon  
**Образование:**  
 Private Tutoring (3 - 11)  
 Wimbledon High School for Girls (11 - 16)  
 Gordonstoun Boarding School (16 - 18)  
 Swiss Finishing School (18 - 21)  
**Группа крови:** AB  
**Рост:** 172 см  
**Вес:** 50.5 кг  
**VIS:** 85x60x87,5  
**Цвет волос:** брюнетка  
**Цвет глаз:** коричневые  
**Семейное положение:**  
 не замужем  
**Особые приметы:** носит 9 мм пистолет

две не совсем приятные вещи. Сюрприз первый: ее наставник стал жертвой зверского убийства. Сюрприз второй: в совершенном преступлении обвиняют не кого-нибудь, а именно ее. Что же здесь произошло на самом деле? Кто истинный убийца? Каковы были его мотивы? Вопросов больше, чем ответов. Вместо того чтобы сдать полиции, Лара поступает так, как на ее месте поступил бы любой законопослушный гражданин – ударяется в бег, между делом пытаясь провести независимое расследование и доказать собственную невиновность. Не знаю,



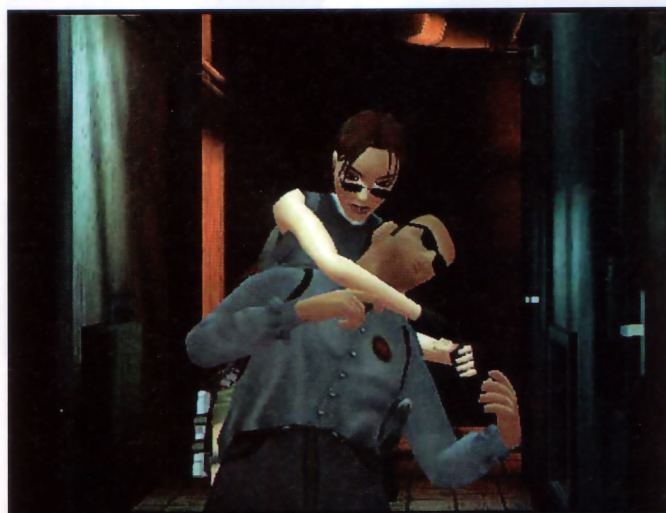
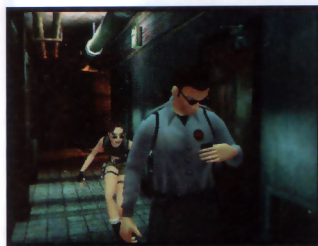
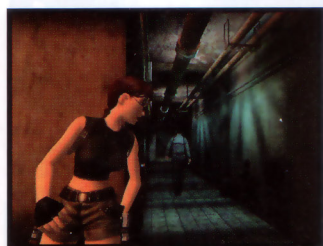
В своих странствиях Лара повстречает незнакомца по имени Kurtis Trent, за которого нам тоже доведется поиграть.





## X БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Первая часть Tomb Raider, появившаяся на PS one в ноябре 1996 года, пользовалась ошеломительным успехом среди игроков. В последующие годы вышли еще две части, повествующие о приключениях непоседливой англичанки, однако они отличались от предшественницы лишь небольшими косметическими изменениями, в результате чего интерес к серии Tomb Raider практически сошел на нет. И лишь к 4 части (конец 1999) игра заметно преобразилась, но и это не смогло возродить умирающий проект. Тем не менее в общей сумме за всю историю сериала было продано почти 30 миллионов копий игры. Возможно, переход на PS2 сможет что-нибудь изменить...



■ Часть своих новых навыков Лара явно позаимствовала у Солида Снейка, осталось научиться прикидываться ветошью...

как вам, а мне уже интересно. По утверждениям создателей, их детище окажется наглядным примером продукта, изготовленного по известной и популярной технологии "три в одном". Angel of Darkness собираются разбить на три части, причем игровой процесс каждой из них будет

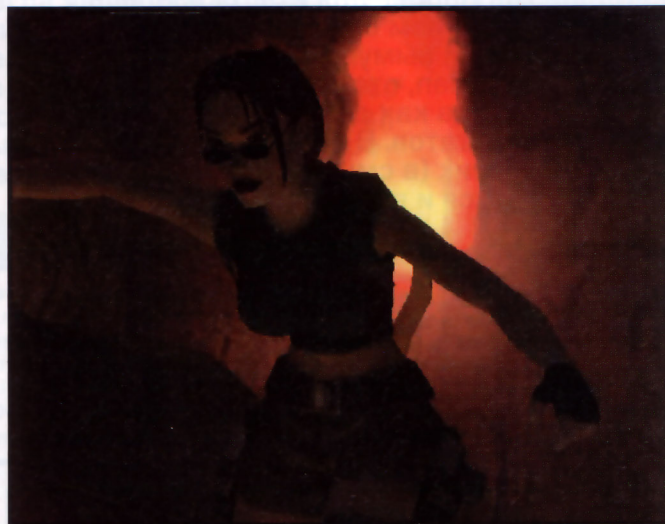
разительно отличаться от остальных двух. Первая часть явит миру неизменный, как английское чаепитие, gameplay, знакомый еще по предыдущим сериям. Все те же "прыг-скоки" по заброшенным городам и сопутствующие этому мероприятию радости, по всей видимости, встретят

игроков в своей первозданной красоте. Поэтому мы не будем останавливаться на том, что и так всем известно, и сразу перейдем к разговору о нововведениях.

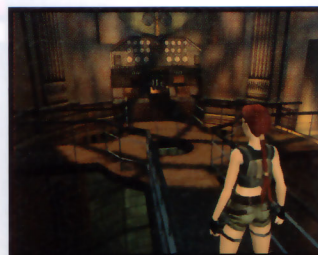
Для начала, пожалуй, необходимо провести подготовительные курсы. Во-первых, сейчас я попрошу особо слабонервных людей удалиться из комнаты. Всем остальным рекомендую присесть. Нет, лучше при-

лы 60 процентов от всей игры. Ну что, вдохновились? Едем дальше. В своих странствиях знаменитая леди повстречает таинственного незнакомца, именуемого Kurtis Trent, за которого также доведется поиграть. Данный субъект относится к категории людей, которые сначала бьют в челюсть, а потом уже задают вопросы, поэтому совсем неудивительно, что именно он станет главным геро-

■ Без исследования мрачных пещер с наскальными рисунками в новой серии, конечно же, не обойдется...



Как вы, наверное, уже догадались, слухи о гибели Лары оказались слегка преувеличены. Тем не менее роковой случай в Египте изменил всю ее жизнь...



■ ..впрочем, как и без головоломки и гигантских машин.

лечь. Прилегли? Внимание: впервые в истории игра, имеющая в своем названии словосочетание Tomb Raider, обогатится элементами RPG! В частности, Лара сможет вести душевные беседы с различными персонажами, причем их отношение к героине напрямую будет зависеть от действий играющего. Помимо этого вседозволяющие "элементы" провяжут себя и с другой стороны. Например, если часто использовать какой-либо навык (прыгать, бегать, стрелять и т.д.), он постепенно начнет повышаться. Самое приятное в этом то, что со временем развитие умение позволит вам добраться до ранее недоступных мест и отыскать дополнительные секреты. Разработчики предупреждают, что персонажи, не отвлекающиеся на подобные мелочи и предпочитающие прямолнейное прохождение, увидят от си-

ем action-ориентированной части игры. Как и Лара, Трент имеет особые навыки и атрибуты, но вместо пистолетов предпочитает таскать при себе огромный диск с четырьмя лезвиями. Солидный аргумент, ничего не скажешь...

Теперь возьмем салфетку, вытрем слюнки и приступим к десерту. Наконец-то в Angel of Darkness используется новый графический движок! Наша барышня наконец-то стала походить на человека: если раньше в ее фигурке уживалось от силы 500 полигонов, то теперь их стало ни много, ни мало, а целых 5000 (как говорится, почувствуйте разницу). Далее по списку - детализированный мир небывалой красоты, улучшенная анимация, знакомый вид от третьего лица... По традиции, прибавилось несколько новых движений. Например, Лара научилась подкрадываться к врагу сзади, нежно хватать его за шею и душить (здравствуй, дедушка Metal Gear Solid!). Изменения, по всей вероятности, постигнут и AI противников. Для интересующихся туризмом сообщая, что из локаций, где предстоит веселиться, пока называются только Париж и Прага. Остальную информацию разработчики хранят в секрете. Так что пристегните ремни, уважаемые зрители, бесконечный сериал под названием Tomb Raider продолжается...

Леонарда Ф.



# GITAROO MAN

Музыкальных и "ритмических" игр сейчас плодится хоть и не великое множество, но достаточно, чтобы публика стала относиться к ним привередливо. Вторая часть PaRappa the Rapper для PS2 оказалась бледным подобием оригинала, и все из-за вялой музыки и вымученных шуток. Другое дело Gitaroo Man, стоны восхищения которым уж полгода как доносятся что из Японии, что из Штатов. В апреле этот музыкальный боевик (в смысле "гитарное рубилово") появится и в старушке-Европе.



тчего Gitaroo Man так расхваливают критики и уже успевшие приобщиться игроки? А потому что это долгожданное развитие игрового процесса, продвижение вперед по сравнению с не менявшейся годами схемой "слушаем музыку и ждем в такт кнопочки". Это вам не летаргически-неизменный PaRappa, а настоящая музыкально-игровая революция (пусть и маленькая).

## Свежий взгляд

Гитарный ураган от INIS устроен не как эстафета "повтори за компьютером", а в виде файтинга один на один, с линейками энергии, явным делением на атакующие и защитные приемы. Защита выглядит традиционно: при нажатии четырех "геометрических"

## X Illustrator 326

Графический стиль Gitaroo Man - дело рук японского художника, творящего инкогнито под партийной кличкой Illustrator 326. Судя по рисункам, он псих неформальный и вообще гений. Удачно подружить мангу с особой эстетикой детских рисунков по силам совсем не каждому - можете убедиться, глянув хоть в наш раздел "Почта".



**Подружите PS2 с хорошей стереосистемой, выкрутите звук на полную, врубите Gitaroo Man - и соседи возлюбят вас раз и навсегда.**



■ Удачный аккорд сопровождается яркими эффектами.

кнопку Dual Shock ваш персонаж пытается попасть по соответствующим маркерам, пролетающим через центр экрана. С атаками все устроено хитрее: на специальной вертящейся и изгибающейся линейке Trace Line появляются оранжевые отрезки Phase Bars (по сути, символизирующие гитарные риффы) - чтобы заставить их зазвучать, нужно повторить их движения с помощью аналоговой рукоятки и нажать одну из кнопок, в зависимости от продолжительности того или иного риффа. На словах это просто, а вот на деле... На деле Phase Bars упорно маршируют по экрану с угро-



■ Вам встретятся самые разнообразные противники...

■ Белая полоса посередине экрана - это не баг, так реализован режим для двух игроков.

жающей скоростью один за другим - и потребуются недюжинная реакция, чтобы выдать зажигательную аранжировку вместо сбивающегося трениканья и завываний обиженного инструмента. В качестве поправки учитывается небольшая погрешность при верчении аналоговой ручкой: отклонение от идеала на несколько градусов простительно. Гитаристы, в совер-

шенстве освоившие обычные режимы, смогут опробовать Hard Mode, где любая ошибка укорачивает шкалу вашего здоровья, а при прохождении игры объявится режим Master - с совершенно новой Trace Line и последовательностью вражеских атак.

## ВИА U-1 и Ко!

Какой здесь звук! Что-то похожее было только в UmJammer Lammy для PS one. Десять уровней, десять совершенно разных стилей гитарной музыки: рок, гранж, спид-метал, рэггей/даб, фламенко, даже приключенный драм'н'басс затесался. Подружить PS2 с хорошей стереосистемой, выкрутить звук на полную, врубить Gitaroo Man - и соседи возлюбят вас раз и навсегда. Игра - ушераздирающая, в самом лучшем смысле слова! Сюжет под стать безбашенному саундтреку: главному герою, мямле и неудачнику по кличке U-1 судьба уготовила роль освободителя родной планеты Gitaroo от злодея Zowie. Сам-то U-1 бы ни за что не стал ввязываться в гитарные баталии, если бы не его решительная полумеханическая собака Puma AC30, таскающая незадачливого спасителя мира за собой на коротком поводке. Попутно преследуется ворох всяких шкурных и романтических интересов, суть которых раскрывается в диалогах (переключках) с кучей других, ничуть не менее удивившихся героев. Без вопросов, Gitaroo Man - новое слово, вопль, аккорд в застоявшемся мире музыкальных игр. Не пропустите.

**Валерий "А.Купер" Корнеев**



# BRITNEY'S DANCE BEAT

Не секрет, что суперпопулярные поп-дивы всегда являются желанными гостями в кино и рекламе. Бурное развитие домашних игровых систем позволило привлечь милых сердцу звездочек и в виртуальный мир. В одном из первых номеров OPM мы уже рассказывали вам о Spice World для PS one (героинями которой были, соответственно, Spice Girls), а сегодня настал черед выступить в музыкальной игре "королеве подростков" — именно так Бритни Спирс (Britney Spears) величают в США.

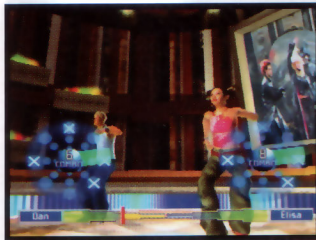
**Р**азработкой данного проекта занята студия Metro, ранее трудившаяся над Bust a Groove 2, вышедшей на PS2. Новая игра носит название Britney's Dance Beat (BDB) и, по заявлению разработчиков, станет великолепной комбинацией лучших качеств Bust a Groove и Dance Dance Revolution. Что же следует ожидать от проекта, включающего в себя такие многообещающие ингредиенты? В BDB вам предстоит выступить в качестве профессионального танцора, пытающегося получить место в группе подтанцовки самой мисс Спирс. Изначально для выбора доступны пять различных претенден-

■ В игре можно довольно свободно обращаться с камерой.



## Х ПОВТОРЕНИЕ МАТЬ УЧЕНЫЯ

Было бы странно, если бы на звуковой дорожке игры не цвели пышным цветом композиции, исполненные сладкоголосой Бритни. Специально для тех, у кого эти песни еще не провертели в голове дырку, THQ включила в саундтрек мегахиты последних лет, напрочь заезженные в тяжелой ротации на ТВ и радио: Oops I did it again, Baby One More Time, Stronger, а также новинки с последнего альбома Overprotected и I'm A Slave For You. И пусть к концу игры выживет сильнейший!



■ Зеленая полоска движется по кругу, задавая ритм игры.

**Анимация с частотой 60 кадров в секунду, спецэффекты и искры пиротехнических взрывов помогут создать атмосферу настоящего живого концерта г-жи Бритни Спирс...**

тов, каждый со своими неповторимыми характеристиками и движениями. Думается, впоследствии станут доступны и остальные. Традиционно для игр этого жанра игровой процесс строится на правильном и своевременном нажатии определенных комбинаций кнопок джойстика в такт музыке ("Опять двадцать пять!", — скажете вы и будете совершенно правы). Очевидно, как и в Bust a Groove, сражаться вам придется не только с музыкальными ритмами, но и с соперником, о чем свидетельствует healthbar под каждым из персонажей. Так что ошибки будут реально сказываться на вашем здоровье. В наличии имеется как одиночный

режим, так и танцевальные соревнования с "живым" партнером. Будучи все же фанатским проектом, игра полна всевозможных роликов, интервью и прочей мишуры, связанной с деятельностью кумира миллионов. По мере прохождения игры станут постепенно открываться ранее недоступные сцены, песни, видеоролики, отснятые вне сцены. А в конце игроков поджидает уникальный концерт, режиссером и оператором которого станут они сами: управляемая видеокамера вращается на 360 градусов, а у вас есть возможность выбрать наиболее понравившуюся перспективу и смонтировать "отснятый" матери-

ал. Кстати, именно в таком виде (виртуальной съемки концерта знаменитой левicy) игра была представлена на прошлой E3. С тех пор прошел уже год, и проект сильно изменился... Главной же целью любого поклонника американской поп-дивы станет возможность открыть саму Бритни, которая станет секретным контролируемым персонажем игры имени себя, любимой. О сложности достижения этого результата нам пока ничего не известно, но, согласно пресс-релизам, в игре должны присутствовать две составляющие: интуитивно понятный интерфейс, чтобы даже новички смогли быстро выучить основные "связки" движений, и прекрасное качество изображения. Анимация с частотой 60 кадров в секунду, спецэффекты и искры пиротехнических взрывов помогут создать



■ Бритни будет "поддерживать" вас с заднего плана.

атмосферу настоящего живого концерта г-жи Бритни Спирс — у вас дома, без особой необходимости срываться с родного дивана.

Andrew



ЖАНР: STRATEGY ■ ■ ■ ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: EIDOS/ ■ ■ ■ STUDIOS ■ ■ ■  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4 ■ ■ ■ DATA BY: ■ ■ ■ 22 MAR 02 GOOD ■ ■ ■

В конце прошлого года на PC вышла вторая часть Commandos – продолжение сложной и необычной стратегии в реальном времени, предложившей поклонникам жанра нечто более интересное, чем “собрал ресурсы, отстроил базу, разгромил противника”. Как и ее предшественница, игра была тепло принята народом, но разработчикам из солнечной Испании почивать на лаврах еще рано – сейчас они заняты портинганием своего детища на PS2.

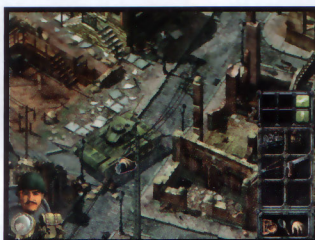


# COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

**С**обытия Commandos 2 разворачиваются во времена Второй мировой войны. Под ваш контроль попадает элитная группа из 9 солдат, каждый из которых обладает определенными уникальными навыками. Все персонажи, геройствовавшие в первой части, остались на своих местах. Это эксперт по рукопашному бою, снайпер, сапер, моряк, шпион и механик, умеющий чинить и водить все типы наземных средств передвижения. Помимо ветеранов игру почтили своим присутствием новички. Сначала, в соответствии с правилами хорошего тона, представим даму. Знакомьтесь: лейтенант Наташа “Липс” Никочевски (Natasha “Lips” Nikochevski). Как свидетельствует досье, родилась в Киеве. Умница, красавица и, к тому

## X КРАСОТЫ

Commandos 2 использует новый 3D движок, визитной карточкой которого стали разнообразные, превосходно детализированные интерактивные ландшафты и великолепная анимация. На открытых пространствах камере можно поворачивать на 90 градусов, приближать/удалять, а в помещениях ее можно еще и плавно вращать. Излишне громоздкий интерфейс, по всей видимости, претерпит значительные изменения. Посмотрим, как все это дело будет управляться при помощи Dual Shock 2.

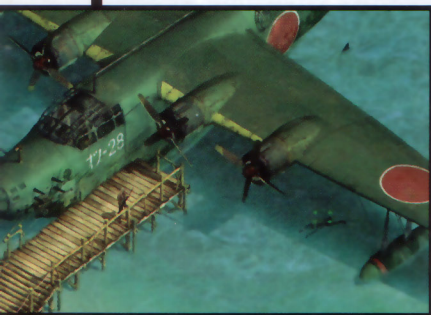


■ Какая нормальная война может обойтись без слонов?

инвентарь, куда помещаются оружие, аптечки, снотворное и прочие вещички, призванные помочь бойцам дожить до следующего уровня. Так как противники умеют не только видеть, но и слышать, залогом успеха становится осторожность. Для разнообразия герои могут переодеваться во вражескую униформу. Правда, в этот момент легко обнаружить, что размер, оказывается, все-таки имеет значение. Если вы решили примерить на одного из героев очередной “костюмчик от фюрера”, убедитесь, что рукава не болтаются где-то в районе щиколоток, а модные галифе сидят ровно и не обнажают до колен загорелые волосатые ноги. Иначе переодетый командос обязательно привлечет внимание охраны. Кстати говоря, шпион, натянувший на себя офицерский китель, способен отдавать приказы вражеским солдатам (мелочь, а приятно). К сожалению, место, отведенное под превью, катастрофически заканчивается, но, думаю, к этой игре мы еще вернемся. Commandos 2 – это настоящая тактическая головоломка, вызов не только вашему интеллекту, но и терпению.

Леонарда Ф.

Третий новоиспеченный командос – пес Whiskey, по национальности бультерьер. Умеет переносить предметы и оружие, отвлекает охрану.



■ Самолет снаружи и внутри. Детализация впечатляет.

же, шпионка, способная свободно разгуливать по вражеской базе в сопровождении алчущих взглядов немецких патрульных. Следующим новичком в списке значится француз Paul “Lupin” Toledo – профессиональ-

ный вор, за плечами которого не один десяток темных делишек, в том числе и шедевральное ограбление Лувра. Маленький и хилый “расхититель государственной собственности” не слишком силен, но врожден-


ные ловкость и подвижность позволяют ему без проблем обчищать вражеские карманы, а также взламывать замки или пролезать туда, где остальные застряли бы. Третий новоиспеченный командос – пес Whiskey, по национальности бультерьер. Умеет переносить предметы и оружие, плюс отвлекает лаем охрану. Подзывать собачку придется при помощи свистка, издающего высокочастотный звук, не улавливаемый человеческим ухом. Перед глазами так и вертится картина: сидят по кустам командосы и пересвистываются. Немецкий часовой идет, вдруг глядь – лучший друг человека бежит. В зубах – снайперская винтовка, на спине – базука, из ушей пара мин торчит. Стало быть, к дождю... Миссий в игре ожидается более десятка. Куда-либо пробраться, кого-то спасти или что-нибудь взорвать – вот основной рацион, предлагаемый разработчиками изголодавшимся по хорошим стратегиям игрокам. Каждый из ваших подчиненных имеет



# LEGION:

# THE LEGEND OF EXCALIBUR

Не секрет, что стратегическими играми разработчики нас не особо балуют. Причин тому много, но все они сводятся к единому заключению: слишком уж специфичен данный жанр, тяжело ему живется на приставках. И тем интереснее становится, когда тихую заводь консольного стана внезапно тревожит стратегия в реальном времени, в порыве страсти решившая обняться не только с action, но и с ролевыми элементами. Смелое решение.



южетная канва  
 Legion, особо не  
 церемонясь, с головой  
 окунает вас “во вре-  
 мена мифов и ле-  
 генд”. Затуманенно-  
 му взору открывается волшебный  
 мир короля Артура и рыцарей Круг-  
 лого стола. Куда ни погляди, знако-  
 мые все лица: Morgan Le Fay,  
 Gwenevere, Sir Lancelot... Посмот-  
 рите вправо: на горизонте маячит  
 знаменитый Merlin, всегда готовый  
 поделиться с геймером какой-либо  
 полезной информацией. Собствен-  
 но, от вас требуется не так уж и  
 много: разыскать 12 рыцарей вы-  
 шеописанного предмета мебели,  
 воссоединить Camelot (Camelot),  
 после чего жить долго и счастливо.  
 Но сказки сказками, а что с игровым  
 процессом? Дело здесь обстоит  
 следующим образом. Под контроль  
 игрока попадает определенное ко-  
 личество рыцарей (максимум четы-  
 ре штуки), каждый из которых име-  
 ет собственный легион. Но без  
 должной подготовки любое войско  
 - всего лишь вялая горстка подчи-

ный квест, рыцари будут получать опыт и, соответственно, уникальные умения и атрибуты, а также какие-либо особые предметы вроде магического оружия или доспехов. По секрету всему свету разработчики сообщают, что подобных "легендарных" вещей на просторах Legion прячется более ста. Переходя на шепот, авторы продолжают "вычислительную" тему, упоминая о 20 не-



Под контроль игрока попадает определенное количество рыцарей, каждый из которых имеет собственный легион.

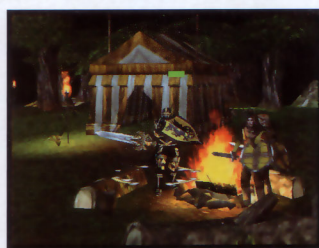


## Х СЧАСТЛИВАЯ СЕМЕРКА

7-Studios основали Eric Yeo и Lewis Peterson - выходцы из компании Westwood, известной своим хитом Command & Conquer. Legion - первый проект новоиспеченной команды. В одном из старых интервью разработчики с оптимизмом смотрят в будущее, выражая полное удовлетворение возможностями PS2. Называется, "как молодцы мы были". Мы же со своей стороны добавим: работа над игрой ведется уже более двух лет...



ненных, поэтому героев предстоит тренировать в нескольких военных дисциплинах. Таким образом, в вашем распоряжении окажутся мечники (swordsmen), лучники (archers), кавалерия (cavalry) и очень интеллектуальные существа, в простонародье именуемые магами (mages). Хорошо обученных солдат рекомендуется наускаживать на вражеские патрули или - чего уж там мелочиться - сразу посылать хлопцев осаждать замки. Ну а пока добры молодцы развлекаются, можно выкроить время на прокачку их командиров. Элементы RPG станут хитро подмигивать вам всякий раз, когда, завершив очередной одиноч-



■ Артур у костра. Похоже, освещение все же работает.

вероятных заклинаниях, сопровождаемых столь же потрясающими спецэффектами. Горящие здания, земля, испещренная воронками... Не волнуйтесь, это не сцена из Второй мировой - просто ваш маг решил немного побаловаться с fireball'ами. Привыкайте - такова будет типичная картина интерактивного поля боя. Для полноты ощущений недостает разве что охающих неприятелей, хватающихся за помятые бока, да и то потому, что хвататься беднягам будет уже не за что. А ведь среди неприятелей наверняка окажутся эльфы (elves), горные гномы (dwarves), люди (humans), великаны (giants) и даже некие темные



■ Рисованный эскиз и 3D-модели разительно похожи вплоть до мелких деталей. Надеемся, анимация будет на таком же уровне.

расы (dark races). Завершает идилию новость о наличии в игре 14 миссий, громко заверяющих, что в них присутствуют как главные, так и второстепенные задачи. Упор сделан на исследование территорий и возно с подопечными войсками, а

менеджмент ресурсов хоть и заявляет о своем присутствии, но предрекает, что существенно упростится. Эх, посмотрим, что из всего этого получится.

**Леонарда Ф.**





ЖАНР: ACTION  
 ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM/CAPCOM  
 КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1  
 АЛЬТЕРНАТИВА: EVIL TWIN, DEVIL MAY CRY

# МАХИМО

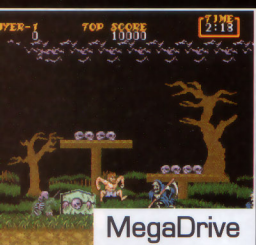
Нередко, наблюдая за развитием широко разрекламированных хитов, можно запросто пропустить настоящую жемчужину. Примерно такая судьба была уготована Махимо, тускло поблескивающей в тени Devil May Cry. Впервые этот духовный преемник старой доброй Ghosts'N Goblins был анонсирован для Nintendo 64. Но вскоре после этого немолодая приставка оказалась вытеснена платформами нового поколения, и предмет нашего разговора перебрался на PS2.

## Предки

Вот так выглядела упомянутая в статье Ghosts'N Goblins на Super Nintendo, MegaDrive и Nes. Неизменными всегда оставались две вещи: кладбище и цветастые семейные трусы главного героя. Кроме того, Махимо унаследовал у одного из своих неофициальных предков вырастающие из земли гробы.



NES

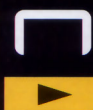


MegaDrive



SNES

Несмотря на переход в полное 3D, суть игры осталась прежней.



редыстория Махимо нематериальна, но в этом и заключается ее прелесть. Вернувшись с войны, доблестный рыцарь Максимо (Maximo) обнаруживает родное королевство в плачевном состоянии. Вероломный советник Ахилл (Achille) при помощи черной магии захватил власть, а заодно и женился на невесте Максимо — принцессе Софии (Sophia). В ходе рейда на тронный зал наш герой погибает от руки беспощадного тирана, но, не долетев до преисподней, встречается со Смертью (здесь ее зовут Grim Reaper, то есть "Зловещий Жнец"). Та соглашается вернуть храбреца к жизни в обмен на некоторые услуги. Максимо должен приструнить Ахилла, который крадет из загробного мира души, дабы оживлять мертвецов для своей армии. Помимо этого нужно освободить от оков правящую верхушку в лице четырех обаятельных ведьм. Возможно, кто-то посчитает подобный сюжет банальным, но лично я бы назвал его классическим. То же самое относится и к игровому процессу. Разработчики из Capcom решили вернуться к канонам жанра action. Ваш путь пролегает через



■ При должном опыте справиться с многочисленными противниками в игре ничего не стоит, лишь бы щит подольше продержался.



Головоломки здесь нет, зато имеются секреты — призы, спрятанные в укромных закоулках и запертых сундуках.

пять локаций: могильник, болота, кладбище погибших кораблей, ад и замок главного злодея. Все зоны состоят из нескольких (обычно пяти) уровней, у каждого из которых есть начало и конец. Эти два рубежа разделены чередой препятствий: пропасти, свирепые мертвецы, ловушки — короче, полный набор. Головоломки здесь нет, зато имеются секреты — призы, спрятанные в укромных закоулках и запертых сундуках. Чтобы проходить

не превращалось в скоростной марафон, дорогу вам регулярно преграждают ворота, ключи от которых всегда кем-то охраняются. Кроме того, вам придется довольно часто прыгать, чтобы просто пройти уровень, так что особенной беготни и не получится. Большинство боев основано на стандартном принципе: есть меч, есть враг, есть контакт. Максимо умеет наносить обычные удары, бить с размаху, в прыжке и с

поворотом на 360 градусов. Существуют и другие движения, которые нужно подбирать, как предметы, и экипировать. Тесаков в игре несколько, к тому же, их можно накачивать магической энергией: огненной, ледяной, святой или заклятьем Armageddon. В сочетании с найденными способностями "закаленный" клинок может кастовать полноценную магию, правда, число выстрелов ограничено. В качестве защиты используется щит, который, кстати, можно бросать не хуже знаменитого кольца Зены, но, к сожалению, он склонен к износу.

Пришло время пояснить проведенную ранее параллель с Ghosts'N Goblins. Если вы помните, то речь идет об игре времен 8-



16-битных приставок. Кроме сюжетного сходства, есть в Махимо элемент, прямо указывающий на преемственность. Дело в том, что пропущенные удары врагов отражаются на внешнем виде главного героя, который одновременно со здоровьем теряет и одежду. Запомните, что вид семейных трусов Махимо — это очень тревожный признак. Искерпав шкалу энергии, вы теряете одну жизнь. Израсходовав же жизни, вы вновь встречаетесь со Смертью, задобрить которую могут только специальные монеты Death Coins. Заработать их можно, собирая души из разбитых надгробий (50 за одну), вот только цена воскрешения с каждым разом возрастает. Инфляция, знаете ли... К счастью, основная валюта ей не



Один из наиболее эффективных и мощных ударов в арсенале Махимо — Downward Strike.



Определенные power-уры позволят вам значительно увеличить силу своего меча и даже использовать магию.

**Пропущенные удары врагов отражаются на внешнем виде главного героя, который одновременно со здоровьем теряет и одежду.**



Завершение каждого из уровней сопровождается очень неплохими CG-роликами, стилизованными под общую графическую концепцию игры.



подвержена. Я говорю о золотых монетах, которые валяются повсюду. На них вы покупаете себе полезные предметы, оружие и возможность сохраниться на карту памяти.

После прохождения всех уровней зоны вам придется сразиться с боссом, для победы над которым требуется найти слабое место в его обороне. Прикончив супостата, вы встретитесь с освобожденной ведьмой, которая предложит выбор: сохранить игру или получить от нее поцелуй. Пройдя игру и собрав четыре "чмока", вы откроете новый режим — картинную галерею.

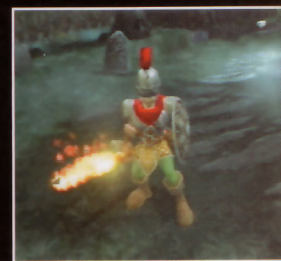
Графика Махимо вряд ли станет поводом для радости или разочарования. Она проста в норме. Угловатость окружающей среды не так сильно бросается в глаза благодаря разнообразию ландшафтов, хорошим текстурам и красивым спецэффектам. Модели персонажей, как и весь дизайн, выполнены в забавном мультяшном стиле, так что мертвецы одновременно и пугают, и смешат.

Музыка приятна, но слегка однообразна, что со временем начинает немного утомлять.

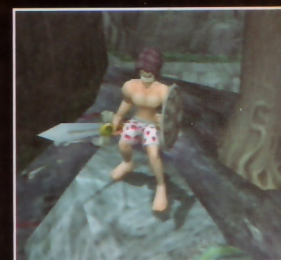
Вероятно, после прочтения этой статьи у каждого сложилось свое собственное мнение об игре. Те, кому концепция Махимо показалась устаревшей, уже наверняка перевернули страницу. Другие, наоборот, прониклись ностальгией и убежали в магазин за диском. Обращаясь к тем, кто продолжает читать эти строки, я хочу сказать, что у Сарсом есть повод гордиться своей работой. Поэтому если вы еще не забыли, что такое классический action, вам определенно стоит обратить внимание на эту игру. А если забыли, то тем паче...

## Бонусный режим

Как и в большинстве приключенческих игр, в Махимо нахождение всех секретов поощряется наградой. Доведя показатель Game Mastery до 100%, вы откроете режим с тем же названием. Чтобы добиться этого результата, необходимо на каждом уровне убить всех врагов, собрать все сокровища (те, что выпадают из побежденных противников, не в счет), разбить все надгробия с душами и открыть все двери. Суть режима Mastery заключается в том, что вам придется пройти весь первый этап игры задом наперед. Расположение призов и врагов при этом меняется, а сложность возрастает.



Mac Fank



Вид трусов в горошек — это очень опасный признак.



## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION  
РОССИЯ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.5

## MAXIMO

### СЛОВО РЕДАКТОРА

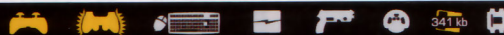
Несмотря на симпатичный внешний вид, поначалу игра кажется достаточно однообразной. И лишь по прошествии нескольких часов начинаешь понимать всю ее прелесть.

### ПЛЮСЫ

Яркая, стильная графика, удобное и отзывчивое управление, нелинейность прохождения уровней.

### МИНУСЫ

Бесконечные прыжки через пропасти, непродуманная работа камеры, некоторое однообразие игрового процесса.



## PlayStation2





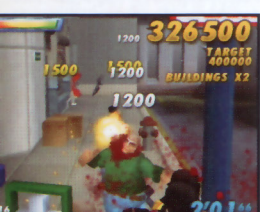
ЖАНР: ACTION  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: TAKE 2/US ENTERTAINMENT  
КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: GRAND THEFT AUTO 3

## Миссии

Разработчики и издатели утверждают, что миссии в State of Emergency делятся на шесть типов:

- **Eliminate** – Уничтожение сотрудников корпораций. Часто приходится выполнять нечто вроде заказных убийств.
- **Steal** – Воровство различных предметов и информации с последующей доставкой в условленный пункт.
- **Escort** – Сопровождение агентов до места назначения.
- **Protect** – Защита специалистов от нападений.
- **Rescue** – Спасение ценных кадров и доставка их в безопасное место.
- **Destroy** – Уничтожение объектов.

На деле видов миссий не шесть, а меньше. Protect, Rescue и Escort, например, практически идентичны. State of Emergency – не та игра, в которой приходится рассчитывать на разнообразие.



Теоретически State of Emergency должна была стать чем-то вроде альтернативы Grand Theft Auto 3. Тематика и общий настрой обеих игр более-менее схож. Вот только это совсем не значит, что всем любителям Grand Theft Auto 3 стоит срываться с насиженного места и бежать в магазин за State of Emergency.

# STATE

## OF EMERGENCY

**T**ake 2 Interactive и Rockstar Games явно наткнулись на золотую жилу, зовущуюся «антисоциальная» продукция. Развеселые игрища, позволяющие игроку почувствовать себя нарушителем порядка, начали на удивление резко раскупаться. Grand Theft Auto 3 и State of Emergency уже собрали серьезную аудиторию и принесли своим создателям немалую прибыль. А потому подобные проекты сейчас будут клепаться с утроенной силой. Издатели, например, не постеснялись анонсировать сразу две новых Grand Theft Auto. ОРМ прямо-таки не знает, радоваться этому событию или нет. Действительно, игры вроде виновницы торжества State of Emergency наводят на не самые приятные мысли. На бумаге они обычно выглядят очень неплохо. Но на деле просто не предлагают ничего сверхординарного, да еще и зачастую оказываются откровенно пустыми внутри.

сокие оценки. Упорно закрывая глаза на очевидные недостатки продукта. Недостатки, которые в нашем журнале с трудом позволяют State of Emergency получить даже шесть баллов.

Завязка State of Emergency такова. На дворе не особенно отдаленное будущее, но трансатлантические корпорации уже успели установить контроль над всем миром. Вы являетесь одним из новобранцев некой организации сопротивления. Знаете, такие милые ребята, изрядно смахивающие на все те же любимые антиглобалисты. Ваша задача – избивать идеологических противников, пинать бандитов, устраивать теракты и воровать информацию. Все это вам придется проделывать в условиях тотальной паники, когда толпы мычащих и кричащих граждан носятся по всей локации и создают массу проблем службе правопорядка. Когда State of Emergency только готовилась к выходу, такая подача игрового процесса представлялась нам весьма интересной.

А вот что мы получили. State of Emergency проста как три копейки, не особенно продумана и, как результат, невероятно скучна. Основной режим игры, значащийся под простеньким, но броским названием Revolution, откровенно чудовищен. И тут нам предлагается провести большую часть игрового вре-



■ Шотган – самое лучшее оружие. Как вы думаете, где голова?!



■ Карта – единственное средство борьбы с причудами камеры.

State of Emergency – проект очень показательный в этом отношении. Он из всех сил пытается выехать на модной тематике и интригует игрока неслабым уровнем пресловутой «жестокости». Надо признать, что это у него получается. Как я уже говорил, продается все это дело очень даже неплохо. Вот только, по сути, кроме вышеуказанных «модности» и «жестокости», в State of Emergency ничего и нет. Похоже, публику такое положение дел волнует мало, и это, поверьте, серьезная проблема. Еще больше удивляет тот факт, что многие журналисты (зарубежные в основном) с готовностью ставят игре вы-



■ Ваша задача – избивать ваших идеологических противников, пинать бандитов, устраивать теракты и воровать информацию.





■ Прежде чем приступить к разбою, придется выбрать уровень.

мени, открывая новых персонажей и новые уровни! Нас высаживают на одной из локаций и заставляют выполнять не очень-то разнообразные миссии. Причем этих самых миссий такое количество, что даже закаленному бойцу станет плохо. Хотите перейти на другой уровень — извольте выполнить все задания. А теперь приготовьтесь: локаций в State of Emergency всего несколько штук. То есть если вы не помрете со скуки в первые полчаса знакомства с продуктом, то еще через часок он вас точно доконает.

Но на прохождение миссий вполне можно плюнуть. Тогда вас ждет режим Chaos, по интересности явно обгоняющий Revolution. В нем без проблем реально продержаться минут на сорок больше, не уснув от всепоглощающего однообразия. Никаких нудных «принеси то, защити этого» — только сплошное непрекращающееся побоище. Борешься

с таймером (который, впрочем, можно отключить), зарабатываешь очки и постепенно открываешь новые части одной и той же опустыленной локации. Очки, естественно, начисляются за аннигилирование врагов, но неплохо зарабатывать и импровизированным мини-терроризмом, взрывая все вокруг. Месить всех подряд, правда, нельзя. Вернее, вы вольны проламывать черепа мирным жителям, но за такие действия тут же срезается некоторое количество заработанных points. Безнаказанно разрешается мять (а также рвать и простреливать) бока все тому же набору гадов: сотрудникам корпораций (представленным в основном блюстителями закона) и нехорошим бандитам.

Есть еще и режим Last Clone Standing, который предварительно нужно открыть. Сомневаюсь, что вам это очень уж сильно понадобится. Ничего нового и интересного он не привносит. Кстати, если вы еще не догадались, смысл режима прост и незамысловат. Замените слово «clone» на «map», и все встанет на свои места.

Вообще, для устранения негодяев используются не только кулаки да ноги, но и целый арсенал различного вооружения, включающий бейсбольные биты, помойные ведра и УЗИ. Ну и, само собой, шотганы, потешно отстреливающие противникам головы. Такой впечатляющий набор, правда, игровой процесс практически не разнообразит.

Мало того что State of Emergency вызывает зевоту, так в нее порой еще и сложно играть. Управление и камера любят выкидывать такие коленца, что вы не обрадуетесь. Ну скажите на милость, как можно нормально охранять вход в здание, когда вам банально плохо видно происходящее. Камеру получается расположить или так, чтобы вы могли нормально драться, но не видели приближения врагов, или же, чтобы было все видно, но сражения превращались бы в муку.

И что, неужели кому-то играть в эту чудовищно непроработанную, однообразную и невыразительную нудятину только лишь из-за банальной кровищи и полумультяшной жестокости? Хит-парады дают нам понять, что да. И это кажется нам проблемой.

Александр Щербаков

в продаже с 1 апреля

**МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ**

04/19/2002

Карманные компьютеры/ноутбуки/мобильная связь/цифровое фото

**КАК ПОБЕДИТЬ MICROSOFT**

ЧТО НАМ ГОТОВИТ НОВАЯ ОС ОТ PALM

36

24

14

Ноутбуки оборудованные экранами безрамочной сборки всех моделей и технологий

Sony CLIE PEG-T415 24

**В НОМЕРЕ:**

## КАК ПОБЕДИТЬ MICROSOFT.

Компания Palm представила свою новую операционную систему для карманных компьютеров. С ее помощью она надеется в очередной раз одержать победу над своим основным конкурентом. Мы изучили все ее заявленные возможности и готовы выдать вам наш предварительный вердикт.

## ВИРУСЫ

Вирусы для карманных компьютеров. Какие они бывают и как от них уберечь свой КПК.

## 3GSM WORLD CONGRESS

Гиганты индустрии сотовой связи и мобильных компьютеров представляют свои последние разработки.

## БЕЗ ПРОВОДОВ

Все лучшие модели ноутбуков, оснащенных средствами беспроводной связи.

## А ТАКЖЕ:

обзор российского рынка мобильной связи и ноутбуков, тестирование новейшего КПК от Sony, мобильного телефона от LG и цифровой камеры от Nikon. Настоящее и будущее стандартов сотовой связи, все последние новости и анонсы, первая информация с выставки CeBIT, а также открытие бесплатной службы технической поддержки эксклюзивно для читателей «MC».

## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION  
РОССИЯ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.0

## STATE OF EMERGENCY

### ■ СЛОВО РЕДАКТОРА

Мне все еще не верится, что при столь великолепной задумке и неплохом графическом исполнении умельцы из VIS умудрились создать настолько скучную игру. Не спасает положение и более динамичный режим Chaos.

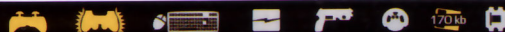
### ■ ПЛЮСЫ

Приятное графическое оформление, интересная задумка. В первые десять минут общения с продуктом можно даже испытать некое подобие восторга.

### ■ МИНУСЫ

Невероятное однообразие игрового процесса. Кроме налета «скандальной антисоциальности», в State of Emergency практически ничего и нет.

PlayStation2







ЖАНР: ACTION/ADVENTURE  
 ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS/WESTWOOD  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
 АЛЬТЕРНАТИВА: TOMB RAIDER, SOUL REAPER



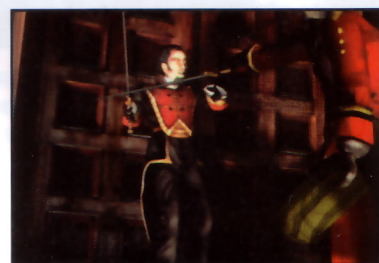
# PIRATES: LEGENDS OF THE BLACK KAT

Жаль, но в наше время пираты и индейцы уже давно не в моде. Молодое поколение Стивенсону и Куперу предпочитает истории о бандитах, террористах, в лучшем случае шпионах. И в результате романтика, да и само понятие "приключений" исчезает не только из литературы и кино, но и из видеоигр. Исправит ли EA своим проектом эту несправедливость? Как минимум — частично.



ело в том, что по всем параметрам Legends of the Black Kat — типичный середнячок, который многие геймеры с легкостью пропустят (а зря).

И лишь те, кто соизволит обратить на нее внимание, оценят тот факт, что разработчики не стали ничего усложнять и просто сделали настоящую приключенческую игру. Уровни не содержат заумных логических загадок — их нужно лишь исследовать и в конце зарубить большого и страшного босса. Управление на удивление удобно, даже со скидкой на то, что атакующие движения сильно упрощены — обычная серия ударов и спецприем. Причем в игре реализовано автонаведение (для сухопутного режима), так что, встретившись с врагом, промахнуться будет очень сложно. Разбросанные тут и там сундуки содержат полезные предметы вроде денег, бутылей с грогом (служит в игре заменой аптечки) или снаряжения для корабля, хотя попадают среди них и атакующие



Движения героини красивы, ландшафты радуют глаз, враги вызывают желание с ними сражаться, музыка не дает забыть о романтике пиратской жизни.

## Морской бой

Не меньшего внимания заслуживает режим для двух игроков Sea Battle с вполне понятным содержанием: выбираете плавсредство, карту и разносите друг друга на куски. В режим включены три типа морских баталий: Quick, Ladder и Fleet. Наибольший интерес представляют последние два, где после боя проигравшей стороне выдают более мощный корабль и так до огромного Map O' War. Но основная ценность всего режима в целом — возможность ознакомиться со всеми типами кораблей, ландшафтами и редкими призами.



Модели кораблей просто великолепны, впрочем, как и все, что касается морских сражений. Обратите внимание, насколько реально выглядят волны.

ющие (вроде метательных ножей или гранат). Скажете, что все это уже где-то было? Поверьте, что от инноваций в последнее время начинает уже тошнить, а иметь под рукой что-то старое, но в новой упаковке всегда полезно. А упаковка здесь вполне приличная: движения героини красивы, ландшафты радуют глаз, враги вызывают желание с ними сражаться, а музыка и скрип оснастки корабля не дают забыть о романтике пиратской жизни.

Кстати, о романтике. В главной роли у нас — прекрасная воительница Катарина де Леон, которая взвалила на себя обязанности по руководству пиратским кораблем Wind Dancer. Тем не менее искушение создать очередную секс-бомбу разработчики все-таки преодолели, так что сабля и кинжалы Катарине действительно к лицу. Сюжетными изысками не блещет — очередное "отомстить-за-папу" плюс "выяснить-тайну-своей-мамы", но и это подано со вкусом, сценки и ролики демонстрируются вовремя и не вызывают желания побыстрее их прокрутить. Как и в любой игре про пиратов, в Pirates: Legends of the Black Kat можно не только бродить по островам пешком. Более того, на путешествие под парусами уходит изрядная



часть игрового времени, так как любой уровень представляет собой кусок моря с несколькими островами. Для большего удобства навигации служит довольно удобная карта, показывающая все недоступные сундуки, различных NPC и вражеские корабли. Причем в пределах одного уровня передвижение осуществляется без дополнительных загрузок, если, конечно, не телепортироваться куда-то совсем далеко. Кстати, такой способ перемещения очень популярен в этой игре, так как позволяет значительно быстрее достигать пункта назначения. Но прогуливаться беспрепятственно вам не позволят, ведь здешние воды зорко охраняются флотилиями Crimson Guard, они же подчинили себе все местные поселения, так что при вашем приближении немногочисленные крепости обязательно откроют огонь. Но отчаиваться не стоит - после не-

друг друга, в реальном времени ведя огонь из бортовых орудий. Причем учитывается даже тот факт, что в век парусников для залпа кораблям приходилось поворачиваться к противнику бортом. Таранные удары также приветствуются. Во время боя корабли постепенно разрушаются, корпус набирает воду, паруса превращаются в тряпки, что реально влияет на маневренность и скорость хода. Однако существует возможность починки в реальном времени, для чего нужно запастись досками и парусиной заранее или подобрать бонусные ящики, возникающие на месте утонувшего супостата. Но корабль не может нести бесконечное количество запасов, поэтому расходувать их приходится с умом. Закупать товары, кстати, можно в захваченном городе - там есть еще и разнообразные бомбы и апгрейды для корабля (например,

сокровища) отмечается в судовом журнале. Помимо банальных денег следует собирать и вроде бы ненужные предметы вроде раковин и орхидей - первые требуются для доступа к картинной галерее, а вторые пригодятся для одного из побочных квестов, коих здесь огромное количество. Так что если увидите русалку - не проходите мимо! Да, побегать по островам придется вдоволь. А если еще вспомнить о поиске ключей, которые почему-то не лежат рядом с замками? Ужас. Но поверьте, что посетить в десятый раз удивительно красивый Остров Обезьян с его песками, солнцем, пальмами и огромными злобными гориллами не менее интересно, чем в пятый прогуляться по кладбищу, отмахиваясь мечом от призра-

■ Катарина — далеко не единственная пиратка в мире Pirates: LOTBK.

**Уровень представляет собой кусок моря с несколькими островами, где можно свободно передвигаться как на корабле, так и пешком.**



■ Наезд камеры, и Катарина вам позирует, как заправская модель.

скольких прицельных залпов форт выбрасывает белый флаг, а значит, открыт путь для торговли и починки корабля. А потом можно и прогуляться пешком, учтите лишь, что высаживаться можно не в любом месте, а лишь там, где имеются причалы. Полностью избавиться от пешеходных уровней нельзя, так как именно острова содержат те несметные сокровища и артефакты, без которых вы просто не сможете продвинуться по игре. Кроме того, передвигаться на корабле в реальном времени можно только в пределах одного архипелага, а на другой можно попасть, лишь имея его карту. А она добывается, как и положено, на берегу. Самой зрелищной и увлекательной частью игры является бой между кораблями, реализованный, кстати, на удивление реалистично для несерьезной, в общем-то, игры. Обычно два противника кружат вокруг

■ Нажав на R3, вы возвращаете камеру за корму корабля.

дополнительные орудия). Предметы, дающие особые бонусы (особенно ценятся фигуры, которыми принято украшать нос парусника), предстоит найти самому во время пешеходных прогулок. И лишь периодически вы будете получать возможность купить целый корабль сразу, но за него придется выложить кругленькую сумму. Дабы поправить свое экономическое положение, приходится обшаривать карманы поверженных врагов и опустошать сундуки, поиск которых является чуть ли не основной целью игры. Буквально все, каждая ваша находка (равно как и еще не найденные

ков, скелетов и прыгающих черепов. Благо, что наша героиня всегда может отовариться живительным грогом или метательными ножами у ближайшего контрабандиста. В результате игру можно даже назвать нелинейной, но разработчики сделали все для того, чтобы у вас никогда не возникал вопрос о том, куда идти. Играть в Pirates просто приятно. События развиваются неспешно и логично, каждый новый тип предмета подробно описывается, а еще... игра умеет определять, когда вы запутались в управлении, и выдает на экран подсказку! Где вы еще встретите такое бережное отношение к геймеру?

Константин Говорун

## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION  
РОССИЯ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

# 7.5

## PIRATES: LEGENDS OF THE BLACK KAT

### ■ СЛОВО РЕДАКТОРА

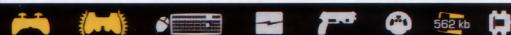
Игра практически идеальна с точки зрения gameplay, однако общее впечатление немного портят графические недоработки наземных уровней. И почему-то у Кэт нет подозрительной трубы...

### ■ ПЛЮСЫ

Мир, атмосфера и герои идеальны для пиратской adventure. А какая здесь реалистичная вода!

### ■ МИНУСЫ

Есть небольшие графические глюки, простенькие модели персонажей, иногда наблюдаются резкие скачки уровня сложности.



## Бомбардир

Разработчики крайне умело обыграли объединение "морского" и "сухопутного" аспектов игрового процесса. К примеру, пушки, рассчитанные на поражение наземных целей, можно расстрелять с моря. Если же нет шансов подбить огневые точки с корабля, то можно пристать к берегу, прогуляться к башням и... забросать их гранатами. Более того, это просто необходимо делать, так как на месте разрушенной башни появляется сундук...







ЖАНР: RPG/STRATEGY  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: MIDAS/DZ2  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: FRONT MISSION 3

# ROBOT WARLORDS

Малобюджетный проект на игровой приставке – явление нередкое, хотя и не такое популярное, как на PC. И совсем непонятно, как он умудрился заполучить европейского издателя. Но клон Front Mission в отсутствие на PS2 нормальных тактических RPG – штука явно интересная, и поговорить о нем стоит.

## Клон Front Mission?

Безусловно, игра создавалась как подражание хиту от Square, но несколько более куцее. Оставив политическую интригу и общую структуру игры, DaZZ не создала ничего похожего на эмулятор Интернета из FM3. Сохранив схему вооружения роботов, она предоставила слишком слабый набор деталей и оружия. Возможности по отдаче команд значительно расширены – все-таки FM никогда не выходила за рамки классических TRPG, но почему тогда не добавили еще и нацеливание на каждую конечность по отдельности?

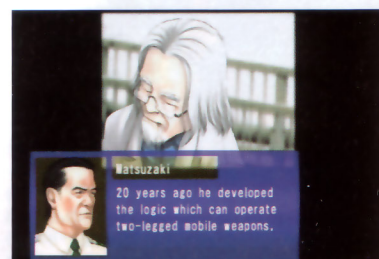


жасы недостаточного финансирования выражаются прежде всего в контрасте между удачными и неудачными аспектами. Возьмем, к примеру, сюжет: имеется стильный ролик с интригующей сюжетной завязкой, повествующей о путчиках, захвативших столицу нашей горячо любимой Японии. Годится. Затем мы видим логичный переход к портретам героев и их беседе о том, как следует бороться с угрозой. Озвучены все реплики, качество – твердая четверка. Последний плюс – тонкое издевательство над премьер-министром, но вот дальше начинается ужасное. Они беседуют минуту, две... десять... И все это время на фоне висит одна и та же невнятная картинка, а заунывная музыка бьет по мозгам! При этом есть претензия на нестандартность: герои отнюдь не жаждут быть пушечным мясом, которое гонят на убой в надежде сохранить власть, а сами лидеры "хороших" на деле ничем не отличаются от "плохих" – все те же интриги, все та же грязная политика. Армия выжидает, и небольшая группа профессионалов, расконсервировав несколько прототипов роботов, может действительно повлиять на развитие событий, при этом прекращая понимать, что, единожды встав на сторону прежней власти, они обязаны победить, иначе за их жизнь никто не даст и ломаной иены. Жаль лишь, что геймеру приходится словно бы восстанавливать сюжет по обрывкам фраз, ведь нет ни роликов, ни скриптовых сценков, ни даже смены статичных картинок – одни лишь диалоги. От японской игры стоило бы ожидать также симпатичного анимешного арта, но вместо этого мы получили кучу очень криво нарисованных физиономий. И, что самое смешное, в мануале с этим и многим другим все в порядке – читать его и разглядывать портреты намного интереснее, чем собственно играть. И в мануале нет музыки – а именно из-за нее в Robot Warlords приходится играть вообще без звука!

Но что же в геймплее может быть такого плохого? В принципе, такие тактические RPG с большим уклоном в стратегию и не требуют особенных ресурсов – достаточно лишь придумать много видов атак и героев, красиво реализовать боестолкновения, да сбалансировать характеристики роботов. И если вышедшую на PS2 и DC типичную TRPG о роботах Run=Dim as Black Soul подвела именно красота боев, то разработчики Robot Warlords, попытавшись сделать "свой Front Mission", вконец



■ После того как вы отдали бойцу команду об атаке, камера переключается на крупный план, показывая происходящее с различных ракурсов.



■ Все роботы выглядят почти одинаково, а возможность их перекрашивания ограничена... шестью оттенками хаки.

запутались во всех аспектах геймплея. Самый простой пример: все роботы выглядят почти одинаково, а возможность их перекрашивания ограничена... шестью оттенками хаки. Отличить на поле боя чужого робота от взорванной машины часто можно, лишь наведя на него курсор. Да, конечно, это не Vanguard Bandits – здесь во главу угла ставится реалистичность, которая и диктует создание боевых машин оптимальной формы и цвета. Это могло бы окупиться романтикой реальной войны. Представьте себе: ваш робот включает ускорители и скользит к следу-

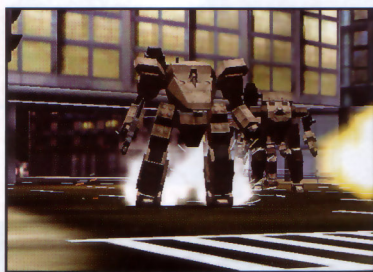
ющему укрытию, одновременно обстреливая из пулемета опешившего врага, но зато его товарищ пытается вас достать из шотгана и сильно повреждает левое плечо. Красиво? Да, но на третий раз уже надоедает, благо набор отображения возможных действий довольно стандартен, а роботы все выглядят одинаково.

Но что это мы все о графике? Ведь система боя Robot Warlords действительно оригинальна и интересна. Какие там "выбрал, пошел, ударил"! Здесь нужно составлять целый план действий, учитывая сектора обстрела, запас "очков" движения, набор

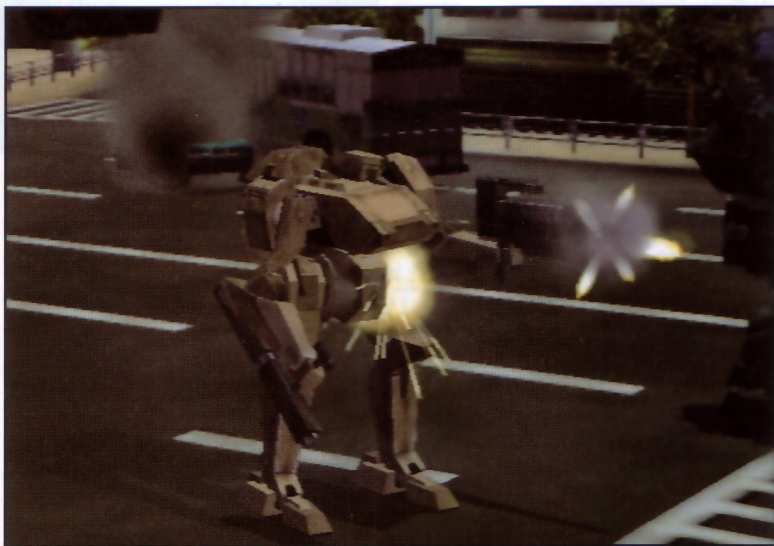




Важнейшая стадия битвы — выбор оружия и атакуемого противника. Красными трассами показаны возможные направления атаки.



Задания обычно формулируются как "уничтожьте трех роботов за десять фаз", а гибель бойцов никак не наказывается.



гибель бойцов никак не наказывается. Это решение отсекает львиную долю проблем, но уж больно они некрасивы. По секрету скажу, что 8-9 фаз обычно хватает, чтобы подбить ровно три машины, стреляя без передышки! Тут уж, простите, не до тактики. Было бы нечестно не упомянуть о возможности модификации роботов, но вот толку от нее никакого нет. И учтите, что повреждения распределяются по разным частям тела случайным образом и ничего поделаться с этим нельзя. Прицеливание здесь является спецатакой и нужно лишь для того, чтобы повышать вероятность попадания. Другие особые приемы завязаны на скрытное или быстрое передвижение и на деле нужны бывают крайне редко. Как видите, везде нужны большие или мелкие доработки. Не спасает даже VS-режим — вряд ли в одном месте соберутся два потенциальных фаната игры.

Константин Говорун

### Немного хорошего

К примеру, бои в игре проходят на реальных улицах Токио, при этом сходство отнюдь не карикатурное. Содержание сюжета и проработка характеров героев также могут послужить поводом посмотреть на игру. Налицо насмешка над правящим режимом Японии, в чем-то перекликающаяся с сюжетами таких анимационных фильмов, как Akira и Jin-Roh. И, наконец, во время хода противника джойстик очень удобно использовать для массажа спины — уж очень долго он трясется!



Несколько статичных картинок — это и есть "видеоролики" игры.

## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION  
РОССИЯ

ГРАФИКА	5
ЗВУК	4
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

# 6.0

## ROBOT WARLORDS

### СЛОВО РЕДАКТОРА

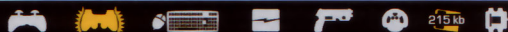
Полное пренебрежение к графической стороне превратило проект в некое подобие шахмат на роботеху. Это игра для тех, кому нравится тактическое планирование и статистика.

### ПЛЮСЫ

Сюжет, герои, а местами и дизайн роботов хороши. Имеются интересные нововведения в системе боя.

### МИНУСЫ

Отвратительная музыка, однообразный игровой процесс, скучная графика. Менюшки тормозят, встроенной справки нет.



## PlayStation2



Локаций в игре не очень много. Так выглядит лес.





ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ACCLAIM/ACCLAIM

КОЛИЧЕСТВО УГРОЗОК: 1

АЛЬТЕРНАТИВА: SOUL REAPER 2

Спокойствию некоторых разработчиков можно только позавидовать. Первая часть Shadow Man, вышедшая на PS one в 1999 году, качеством, мягко говоря, не блистала. Тем не менее доблестная компания Acclaim, ничуть не смущаясь, решила "повторить на бис". Объектом глумления на этот раз стали владельцы PS2. Как и следовало ожидать, продолжение "шедевра" оказалось немногим лучше оригинала.

# SHADOW MAN:

## 2ЕКОНО СОМІNG

### Утро вечера мудренее

Смена времени суток оказывает влияние не только на главгероя - вместе с ним меняется и окружающий мир. Доселе спокойные ландшафты внезапно оживают выползающие невесты откуда твари из мира мертвых. Самые харизматичные из всей этой братии, пожалуй, зомби. К ним можно подбежать вплотную, сплести перед их носом мамбо-джамбо и нецензурно выругаться - на это они ответят разве что одобрителем подмигиванием. Данный пример как нельзя лучше характеризует разрекламированный "rule-based reactive AI" противников, для которых, как оказалось, даже войти в дверь - уже непосильно трудная задача.



Главным героем сиквела по-прежнему является знакомый нам по первой части Майкл ЛеРой (Michael LeRoi), который с помощью могущественного артефакта Mask of Shadows способен перемещаться между миром живых (Liveside) и миром мертвых (Deadside). Сюжет игры поражает присутствием своей оригинальностью. Вы не поверите, но планета Земля опять в опасности. Сообщество демонов Grigori задалось благородной целью подчинить своей власти нашу голубую "колыбель вселенной". Но чу! Тут на сцену, весь в белом, с молодецким посвистом выезжает товарищ ЛеРой, так же известный как Shadow Man. Дальнейшее развитие событий предугадать нетрудно: в дело вступает Его Величество Игрок. Многие согласятся с тем, что спасти мир - не только трудная, но еще и довольно занудная задача. Чтобы геймеры по дороге не заскучали, разработчики снабдили 2econd Coming маленькой, но важной деталью, заметно оживляющей общую картину. Дело в том, что смена времени суток здесь оказывает значительное влияние на игровой процесс. Днем Майкл - совершенно обычный человек, то есть долго плавать под водой или сигать с большой высоты ему строго противопоказано. Но не расстраивайтесь, любители экстремальных развлечений, специально для вас предусмотрено кое-что особенное. С наступлением сумерек герой превращается в Shadow Man'a, повелителя

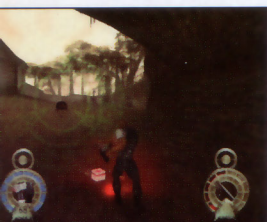
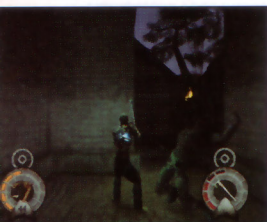
мира мертвых (Lord of Deadside). Несмотря на то что он значительно уступает Майклу в силе, умение пользоваться магией вуду с лихвой искупает этот недостаток. Еще одно достоинство данного экземпляра в том, что он уже мертвый, поэтому утонуть или разбиться у него не получится даже при очень большом желании. Интересно, что персонажи отличаются не только особыми умениями, но и арсеналом. Майкл предпочитает орудовать обычным огнестрельным товаром вроде пистолетов, дробовика, гранатомета или снайперской винтовки. Shadow Man, в принципе, способен пользоваться тем же стандартным комплектом вооружения, которое с наступлением ночи несколько видоизменяется, однако лучшим выбором для темного альтер эго становятся экзотические "игрушки" вроде костяного кин-



■ Вся семья в сборе: мама, папа и крикливый малыш. Ладно, шучу...

Похоже, авторам не давала покоя мысль о том, что в игре, как в Техасе, тоже должно быть все большое. Видимо, поэтому интерфейс занимает чуть ли не половину экрана.

■ Правильно "навесистись" на лестницу удастся далеко не с первого раза.

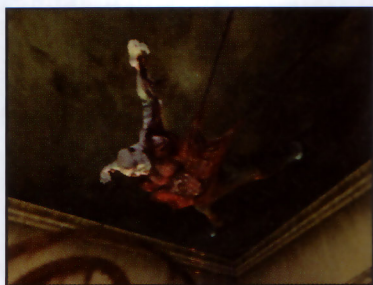




жала, змееподобного огнемата или паучьих мин. Как и в первой части, герой может держать по одному виду оружия в каждой руке, однако автоприцел реализован на редкость криво, и при наличии на экране более одного противника бой превращается в вольную интерпретацию классического произведения "хождение по мукам". Ручное же прицеливание не предусмотрено.

Едем далее. Создатели 2econd Coming позиционируют свое чудо не иначе как "horror adventure от третьего лица, сочетающее элементы platform, combat, stealth и puzzle". Да уж, поиски нужных объектов и исследование территории с вопросом "как мне отсюда выбраться?" занимают большую часть игрового времени, отесняя драки и прыжки через пропасти на второй план. Бывают ситуации, когда требуется

■ Такие живописные картины — вполне обычное дело в игре.



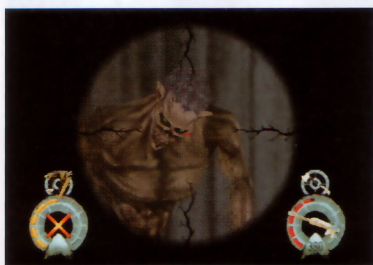
прибегнуть к конкретному умению одного из героев. Скажем, с помощью силача Майкла необходимо передвинуть какой-нибудь объект, а вы почему-то все расхаживаете под личиной Shadow Man'a. В этом случае можно воспользоваться часами, ускоряющими течение времени. Если они еще не найдены, примите соболезнования и идите куда-нибудь проветриться, ибо ждать у моря погоды теперь придется до самого рассвета.

Но это все цветочки. Одна из главных ягодок 2econd Coming — чудовищно долгое время загрузки. Ожидание порой затягивается на минуту-полторы... Игра явно никуда не спешит и вас не торопит. Закройте веки, расслабьтесь и предайтесь медитации...

Ягодка номер два — графика, которая являет нам спартанский дух минимализма. Непечатающаяся вода, среднего качества модели, местами до неприличия "замыленные" текстуры и темные-темные коридоры, где вам и придется в основном разгуливать. А еще страшная анимация. Меня долго терзал вопрос: что за эпилептические припадки пе-



■ Сохраняться, кстати, можно где угодно, но погодите радоваться: после гибели герой возродится не в месте сохранения, а всего лишь около ближайшего чекпойнта...



■ Когда у тебя 350 патронов, можно немного поиграть в тир.

риодически мучают несчастных ротвейлеров на кладбище? Результатом долгих зрительных потуг стало умозаключение о том, что таким образом собаки пытаются изобразить процесс почесывания брюха задней лапой. Ну а застревание во всех мыслимых и немыслимых объектах — это, по-видимому, их профессиональное хобби. Звук тоже недалеко ушел от графики — какой-то слабенкий и не сочный. Музыка сделана на порядок качественнее, однако иногда совершенно не подходит к происходящему на экране. Только представьте: везде кровоточащие скелеты висят, стены живописно украшены освежающими человеческими тушками, по полу размазаны страшные красные разводы... а у нас такая легкая, беззаботная музыка играет, навевающая сладкие мысли о пикнике за городом. Лес, полянка, гамак... А? Что? Землю спасти? Нет, я лучше достану пакетик йогурта "Данон", и пусть весь мир подождет. Интерактивность если и есть, то очень тщательно маскируется. Бутылки в баре, похоже, сделаны из чугуна. Когда после долгих безрезультатных тыканий во все подряд удалось разбить витрину, моей радости не было предела. Некоторые бочки с горючим, преграждающие путь, можно взорвать, но от этого легче не становится. На многих уровнях сложно ориентироваться из-за их тотальной темноты даже в светлое время суток, и даже карта здесь не спасает. Вопрос лишь в том, а стоит ли? Лучше потратить время на что-нибудь более интересное...

Леонарда Ф.

## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION  
РОССИЯ

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMERPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.5

## SHADOW MAN: 2ECOND COMING

### ■ СЛОВО РЕДАКТОРА

К сожалению, кроме модели главного героя, графических изысков вы в этом произведении Asciapm не найдете. Тем не менее, разобравшись с работой камеры и настройками джойстика, в него все же можно играть.

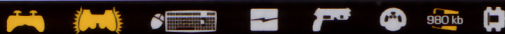
### ■ ПЛЮСЫ

5 обширных зон, гарантирующих более 30 часов геймплея, разнообразие оружия, качественное музыкальное сопровождение.

### ■ МИНУСЫ

Однообразные бои, слабое графическое оформление, неудобное управление, долгое время загрузки.

### PlayStation2



В продаже с 22 апреля



В номере

Скоро выйдет апрельский Хакер! А там... чего только нет. И шорты с капюшоном и шнурки с дистанционным управлением :). Но особенно мы постарались расписать следующее:

**Вторая жизнь телека или играем в кваку на 21'**  
Как подключить твой PC к ЛЮБОМУ телевизору, безо всяких там тв-тюнеров, а почти нахалюву, купив пару коленчатых радиодеталей.

### Записки потрошителя

Как самому закодить фильм в DivX. Да еще и чтобы качественно было, чтобы пикселя не ползли, звук бы чистый, а для особых маньяков, чтобы еще и Dolby Digital работал.

### Обновление BIOS

Все тонкости этого опасного процесса. Кажется нет ничего проще — перепрошил и радуйся, но если заперешь BIOS — может вылететь весь комп. Вот мы и расскажем как не облажаться.

**Компьютер, которого ты не познал**  
Ты когда-нибудь слышал о Макинтошах? Ты их даже видел? Ну а мы тебе расскажем о том из чего состоит этот компьютер и что он может.

### FreeBSD 4.3 step by step

Поставить любой клон UNIX — легко! А вот настроить его после установки... Это уже дело серьезное. Мы предлагаем тебе пошаговое руководство такой настройки.

### Безопасность в Линуксе с нуля

Линукс сам о себе вовсе не секьюрный. И дырок в нем побольше чем в Windows. Особенно хакеры любят только что установленные системы, они не просто дырявы, а реальное решето. Но это у них, а у тебя будет полностью безопасная система.

### Базы данных: мегабайты удовольствия

Кто то судорожно ищет эксплойты для взлома сервера. Кто-то пьет водку с админом, чтобы вытянуть из него пароль по пьянке. Мы же пошли другим путем: будем проникать в систему через MySQL-сервер.

### Хумор: Записки ослика Феди

Даня в ударе. Он отобрал дневник у своего ослика. И там такое обнаружилось! Про то как он <censored> ему <censored>, а потом <censored> на <censored> и <censored>. Ну вообще вот так :)





ЖАНР: SIMULATION

РАЗРАБОТЧИК: EIDOS INTERACTIVE/CORE DESIGN

КОЛИЧЕСТВО УГРОЗОБ: 1

АЛЬТЕРНАТИВА: DROPSHIP

Вертолетных симуляторов (пусть даже насквозь аркадных) на PS2 считай, что и нет. Поэтому о последнем Thunderhawk (Thunderstrike в США и Японии), продолжении древнего сериала, стартовавшего еще в 16-битные времена на Mega CD, рассказать необходимо. Сама по себе игра вышла больше полугода назад, в октябре 2001-го, и продавалась на волне развернувшейся на Западе антитеррористической кампании. Повторил ли этот сиквел успех предыдущих частей? Нет. Сейчас узнаете, почему так случилось.

## THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

### Вырви глаз!

Отдельная песня — миссии, проходящие в темное время суток. Снаружи не видно ни зги, тьма кромешная. Картинка, которую выдает прибор ночного видения (автоматически включающийся при выборе точки обзора из кокпита), достойна приза за отображение реальности глазами наркомана в последней стадии интоксикации. Все плавает, зеленеет и помигивает. И так по полчаса кряду...



от заходите вы, скажем, в кафе. И оказывается, что свободные места есть только за тремя столиками, причем за каждым из них уже сидит по девушке. Возникает проблема выбора: подсесть к многообещающей улыбающейся блондинке, кидающей хищные взгляды брюнетке или к неуклюжей зубрилке-замарашке, изучающей конспекты по матанализу? Если вы остановите свой выбор на последней сеledке и добровольно усядетесь выслушивать ее тяготонную болтовню о расстановке сил во время последней войны на Балканах — мои вам соболезнования, ибо вы с гарантией на двести процентов рано или поздно не только испортите печень дешевым "студенческим" портвейном, но и окажетесь с джойстиком в руках перед PS2, раскручи-

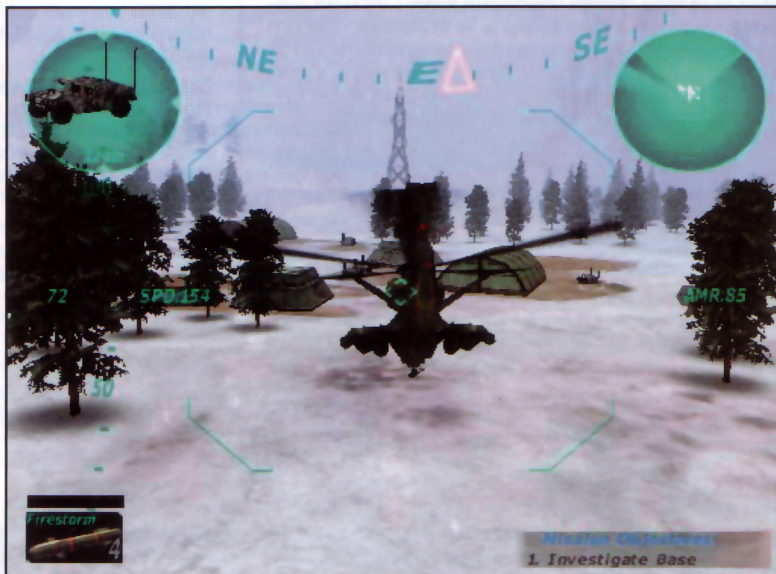
вающей Thunderhawk: Operation Phoenix. Ибо вы — типичный представитель целевой аудитории этой игры. Поначалу все как у людей. Имеется вертолет, футуристическая модель AH74 (AH64 — это всем известный Apache). К винтокрылому другу прилагается склад боеприпасов, увидев который незамедлительно лопнет от зависти любой коллекционер арабских кровей. Ну или почти любой — не суть важно. Дальше строго как в учебнике: четыре основных кампании, по 6-7 заданий в каждой. Восточная Европа (Босния), Аляска, Африка и Ближний Восток. Отправляемся устанавливать порядок. Типа, щас мы как налетим — все усымы сразу и успокоятся. И только очутившись непосредственно на линии огня, примерно как brave морпехи в недавнем фильме Ридли Скотта, полностью осознаешь, что воевать — это, брат, не

в «Соул Калибур» играть. Из-за не приметного кусточка высовывается брат-серб в десять пикселей росточком, вкатывает тебе в борт заряд из стингера, его коллеги чуток шлифуют из зенитного пулемета, и все. «Firestorm one, do you read me? Firestorm one, respond!». Отлетался Firestorm one. Капитально и навсегда, потому что в игре вообще отсутствует понятие «жизней» и continue. Самые часто встречающиеся тут слова... догадаетесь, какие? Точно, Game Over. Высокой смертности отчасти способствует

Из-за не приметного кусточка высовывается брат-серб в десять пикселей росточком, вкатывает тебе в борт заряд из стингера.



Боевые действия проходят не только на суше, но и на море.



Наблюдать за происходящим можно не только со стороны атакующего.

неинтуитивное управление: правая ручка Dual Shock отвечает за движение вперед, назад и перемещение в стороны без разворота корпуса (strafe, по-нашински), левая рукоятка ведает высотой и поворотами. Уже непривычно. Добавьте сюда управление внешней камерой, «висящее» на R3 (это когда правую ручку не крутишь, а нажимаешь). Чуть пережал — и вместо разгона вер-



PlayStation®2



Princess

THE LEGEND OF BLACK KAT™





# על סף המלחמה







SONY



# OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

**There is no gravity... The Earth sucks!**





Westwood  
STUDIOS



Почувствуйте романтику пиратских приключений!



толета врубается камера, отображающая взгляд на вашу машину глазами гипотетического террориста. Который тут же выдает вам ощутимый броневой привет. Ошибка здесь не прощают. Зачем так круто? Я не знаю, честно. Может, чтобы больше походило на real thing, но парадокс в том, что в жизни модели управления дорогостоящей техникой специально проектируются таким образом, чтобы свести ошибки пилота к минимуму, снизить влияние пресловутого «человеческого фактора».

Получив грозный отпор, суемся снова, но действуем аккуратно и уже без всяких надежд одолеть игру с наскока. Навешиваем на вертолет ракеты с тепловым наведением (прицеливание вручную — лишняя головная боль при столь непривычном и громоздком управлении). Изучаем брифинг, вылетаем в заданный квадрат и буквально крадемся огородами, шарахаясь от собст-

■ Футуристическая модель Апача AH-74.

Модель AH74 с красивой виртуальной кабиной никаких нареканий не вызывает, зато все остальное... танчики-пушечки из десятка полигонов, какие-то убогие сарайчики...



■ Игрушка-талисман в левом верхнем углу — самая знаменитая фишка игры.

венной тени. Только так. Окольными путями, по тщательно проложенному маршруту, по возможности позволяющему избежать крупных скоплений сил противника. Врагов «снимаем» тихо, поодиночке, без шума и пыли. Концепция Thunderhawk мутировала до неузнаваемости: забудьте о словосочетании «вертолетная стрелька» — здесь у нас симулятор воздушного диверсанта. Брифинги перед миссиями, кстати, порой практически бесполезны: очень часто на карте этапа есть одна-две ключевые цели, которые следует уничтожить для успешного выполнения задания, полностью при этом игнорируя десятки других целей, служащих просто для отвода глаз. Действовать приходится очень внимательно, иначе игра превращается в череду смертей, постоянный выбор пункта Load и созерцание



■ Выбору предлагаемого арсенала позавидовал бы любой шейх...

экранов загрузки. В идеале, определив ключевые цели, можно уничтожить их самонаводящимися ракетами и возвращаться на базу. На практике процесс этот совершенно непредсказуемый в силу описанных выше факторов. Графика ниже ватерлинии. Модель AH74 с красивой виртуальной кабиной никаких нареканий не вызывает (а болтающийся на ветровом стекле плюшевый зверек — вообще чуть ли не самая запоминающаяся деталь игры), зато все остальное... танчики-пушечки из десятка полигонов, какие-то убогие сарайчики, палитра из полсотни оттенков серо-буро-зеленой гаммы. Хило. Музыка являет собой набор навязших в зубах милитаристских наигрышей, призванных нагнетать обстановку. В принципе, нагнетает. Звуковые эффекты на высоте, от дробы пуль по корпусу аж вздрагиваешь, ибо хрупкость стальной лоханки известна не понаслышке. На режим для двух игроков нет ни малейшего намека, продюсер Thunderhawk Майк Шмидт (Mike Schmitt) в интервью сайту Cloudchaser Sony сам честно признался, что у команды просто не было времени им заниматься. Короче говоря, игра получилась аховая. Труднопроходимая, некрасивая, не прощающая ошибок. И без бутылки портвейна в комплекте...

Валерий "А.Купер" Корнеев

## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION  
РОССИЯ

ГРАФИКА 6  
ЗВУК 6  
УПРАВЛЕНИЕ 6  
GAMEPLAY 6  
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 6

6.0

## THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

### ■ СЛОВО РЕДАКТОРА

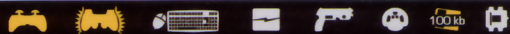
Наблюдая за этой игрой со стороны, я и представить себе не мог насколько это сложно. Так что если вы все же решили приобрести ее, то запаситесь кодами заранее.

### ■ ПЛЮСЫ

Игра про боевые вертолеты. Для кого-то и этого будет достаточно.

### ■ МИНУСЫ

Модная в прошлом веке графика, невыносимая сложность, отсутствие continue, не самая удобная модель управления.



## Конкуренты не дремлют

Интересно, что Midway совсем недавно анонсировала еще один вертолетный боевик для PS2. Игра, скрывающаяся под пошловатым названием FireBlade, получается максимально непохожей на Thunderhawk: Operation Phoenix. Тут и упрощенное «аркадное» управление, и средства маскировки, позволяющие вертолету временно становиться невидимым для врагов (ваше оружие при этом продолжает работать), и возможность прямо на лету производить починку повреждений. Похоже, в Midway прекрасно понимают, что массам нужна не суперреалистичная, а просто дружелюбная к пользователю игра.







ЖАНР: RACING  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/NAMCO  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: MOTO GP

# MOTO GP 2

Когда Namco выпускает на рынок свою очередную гонку, можно быть уверенным, что новый продукт наверняка попадет в разряд игр, которые придутся по душе всем и каждому. Просто, красиво и незатейливо. С Moto GP 2 дело обстоит совсем по-другому.

## Уровень сложности

В Moto GP 2 очень многое зависит от выбранного вами уровня сложности. Например, режим Season преобразуется до неузнаваемости. На Easy вам позволят проехать всего пять гонок. Причем без квалификаций, свободных практик и возможности настраивать свой мотоцикл. На Medium - гонок десять и все атрибуты гран-при (квалификации и прочее) на месте. Но все это не идет в сравнение с тем, что происходит на Hard. Компьютер прекращает закрывать глаза на нарушения правил, и вообще Season превращается в режим карьеры.



спомните Gran Turismo - аркадную гонку, притворяющуюся симулятором. Причем небезуспешно: многие доверчивые игроки до сих пор уверены, что физическая модель этого продукта действительно серьезно приближена к реальности. Moto GP 2 - тоже игра, совмещающая в себе черты симулятора и аркады. Вот только делает она это уж очень необычно. Большинство поклонников той же Gran Turismo наверняка скривятся и побоятся взять контроллер в руки.

Пусть "физика" в Moto GP 2 по степени достоверности и рядом не стоит с детищами Джеффа Краммонда (создателя Gran Prix - лучшего симулятора F1 для PC). Подобные вещи Namco не смущают. Перекус в сторону симуляторности в игре настолько велик, что способен моментально отпугнуть неподготовленного человека. Перед началом гонки вы можете отключить simulation, но это все равно не дает вам права надеяться на легкую жизнь. Приготовьтесь изучать трассы, активно использовать кнопку тормоза и следить за траекторией. Если такие вещи вас не устраивают, то можете попрощаться с Moto GP 2.

Moto GP 2 - очень своеобразная игра. Симулятору (а таких на свете очень мало) продукт покажется несколько простоватым, хотя при включенной simulation он поставит в тупик даже матерого аса. Любителя же незамысловатых гонок Moto GP 2 больно ударит по голове чрезмерной переусложненностью. Порой для того чтобы "проникнуться" игрой, придется прикладывать серьезные усилия. Далеко не каждый захочет проделывать подобные фокусы, тем более что не всегда они окажутся оправданными.

Если чуть отвлечься от игрового процесса, то главное, что обращает на себя внимание в Moto GP 2, так это скорость. Вернее, ее отсутствие. Разгонитесь на длинной прямой, и вы, к своему удивлению, не почувствуете ровным счетом ничего. Зато, сбрасывая газ в очередном повороте, вы наверняка подумаете, что мото-



Перед началом гонки вы можете отключить simulation - это все равно не дает вам права надеяться на легкую жизнь.



Смена погодных условий значительно влияет на поведение вашего мотоцикла на трассе.



Режим Replay на удивление хорошо удается практически всем.



Выбор мотоцикла перед гонкой осуществляется по четырём основным характеристикам.

цикл попросту остановился. Я не устаю называть Moto GP 2 уникальным представителем жанра пошаговых гонок. И не устану еще долго - потому что это чистейшая правда. Несмотря на подобные казусы, играть в Moto GP 2 очень интересно. Конечно, в том случае если вы способны воспринять этот продукт. Что ни говори, а Moto GP 2 - игра на любителя. Меня до сих пор удивляет тот факт, что пришла она к нам из залов игровых автоматов. С какими-нибудь Manx TT она не имеет ничего общего.

Александр Щербаков



## РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION

РОССИЯ

ГРАФИКА 7  
ЗВУК 6  
УПРАВЛЕНИЕ 8  
GAMEPLAY 7  
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 7

7.0

## MOTO GP 2

### СЛОВО РЕДАКТОРА

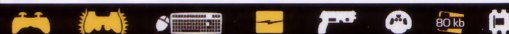
Главный аспект любых гонок — ощущение скорости — в Moto GP 2 отсутствует полностью, что серьезно снижает привлекательность игры, несмотря на отсутствие конкурентов.

### ПЛЮСЫ

Оригинальный сплав аркады и симулятора. Любопытнейший игровой процесс и визуальная привлекательность продукта.

### МИНУСЫ

В игре напрочь отсутствует такое понятие, как "скорость". Кроме того, многим Moto GP 2 покажется излишне переусложненной. А жуткое музыкальное оформление сильно капает на мозги.



## PlayStation2





# PS ONE СТРАНИЦЫ

## СКОРО

38 ■ DELTA FORCE: URBAN WARFARE

40 ■ DELTA FORCE INTERVIEW

42 ■ CAPCOM VS SNK PRO

## ОБЗОРЫ

44 ■ RAYMAN RUSH

46 ■ NASCAR THUNDER 2002

47 ■ GUNFIGHTER

48 ■ DISNEY'S PETER PAN

## ТАКТИКА

50 ■ FINAL FANTASY VI

55 ■ КОДЫ



# Delta Force: Urban Warfare

Анонсы игр для PS one в наше время стали редкостью. А уж потенциальных хитов, да еще и эксклюзивных, никто давно уже и не ждет. Но пути разработчиков неисповедимы, и этой весной совершенно неожиданно для нас компания Novalogic заявила о своем желании выпустить в июле этого года игру из знаменитой серии Delta Force эксклюзивно для первой приставки от Sony.

**Жанр:** FPS

**Издатель/Разработчик:**

Novalogic/Rebellion

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** июль 2002 года



Конечно же, одной разработкой Novalogic не ограничивается, и уже начата работа над оригинальной версией Delta Force и для PlayStation 2. Однако Rebellion, к которой Novalogic благоразумно обратилась с просьбой о создании PS one-версии игры, подготовит свой продукт раньше, ведь предполагаемое время вы-

хода варианта для PS2 – только начало 2003 года. Но об этом проекте мы еще не раз успеем поговорить, а пока вернемся к Delta Force: Urban Warfare (DFUW).

Как повелось при переносе известных симуляторов по борьбе с терроризмом на PlayStation, концепция игр сильно упрощается. DFUW также бу-



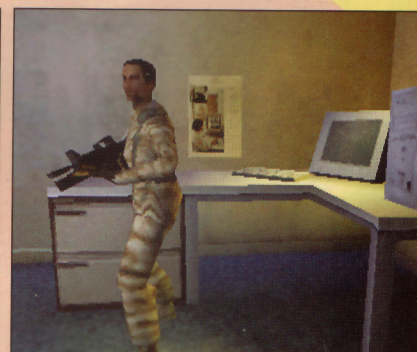
В Delta Force: Urban Warfare очень неплохо реализованы погодные условия, только пока не ясно, будет ли это как-то влиять на gameplay.

Вы – герой-одиночка, так что из антитеррористической операции все действие превращается в некое подобие шпионского боевика.

дет серьезно отличаться от привычного для PC-геймеров варианта. Уже одно название предполагает, что действие игры перенесется на улицы городов. Причина такого подхода кроется, скорее всего, в том, что моделировать «закрытые» со всех сторон стенами домов уровни на слабой по современным меркам PS one намного проще. Но главное отличие – это полное отсутствие командной игры. Вы – герой-одиночка, так что из антитеррористической операции все действие превращается в некое подобие шпионского боевика вроде Metal Gear Solid или Medal of Honor. Об этом же свидетельствует ряд миссий, характерных именно для такого класса игр. Где-то будет тикать счетчик времени, в другом месте придется ак-

## Команда Delta

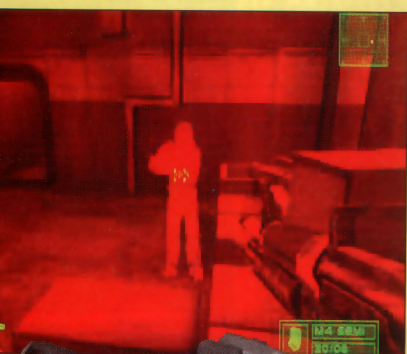
Служба Delta Force была создана в США полковником Чарльзом Беквитом (Charles Beckwith) в 1977 году как ответ на волну терактов 70-х годов, а моделью послужила аналогичная английская служба SAS. Известно, что оперативник DF является прежде всего специалистом по ведению боя в замкнутых помещениях вроде зданий или салонов крупных самолетов, занятых как хорошо вооруженными террористами, так и заложниками. Однако в операции «Буря в пустыне» Delta Force удачно проявила себя и на открытой местности, уничтожая мобильные установки ПВО иракской армии.



Жители развивающихся стран за свой компьютер готовы стоять на смерть. Так было всегда.

тивно использовать снайперскую винтовку или мины, и лишь иногда все сведется к тупому отстрелу многочисленных противников. Разработчики сильно гордятся созданной ими возможностью перетаскивать тела убитых врагов, дабы они не вызвали тревогу у патрулей. Конечно, это мы проходили еще в том же MGS, но ведь DFUW – это игра с видом от первого лица, и как там будет реализован этот процесс, пока непонятно. А на сладкое умельцы из Rebellion припасли нам уж вообще нечто немислимое. Представьте себе: наверное, впервые за историю видеоигр у врагов будут реально заканчиваться патроны!!!

И в каком предварительном обзоре игры можно обойти тему искуст-

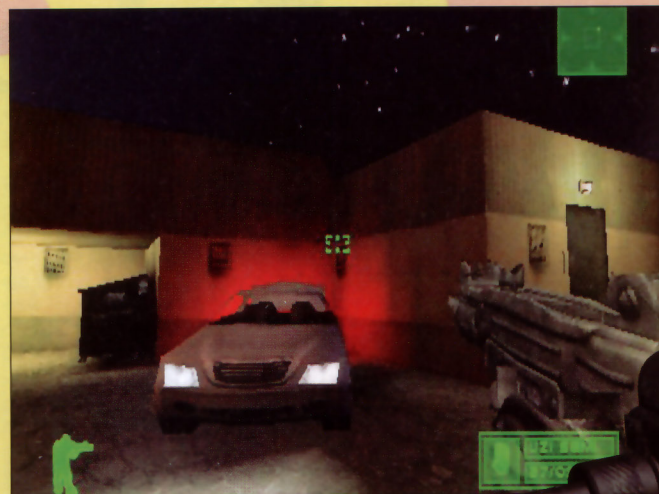




## Родственники

Серия Delta Force пока насчитывает три игры: DF, DF2 и DF: Land Warrior, суммарные продажи которых составили 2.6 млн. копий. Концепция ее схожа с уже знакомой приставочным геймерам Rainbow Six: имеются заранее планируемая операция, повышенная реалистичность, несколько напарников, а также укрепленный пункт террористов, который нужно взять штурмом. Однако различий намного больше: план операции самому сочинять нельзя, напарников контролировать нельзя, а место действия из городских джунглей переносится на огромные открытые пространства, где и требуется найти и уничтожить базу противника, как вариант - проникнуть и что-то украсть или взорвать. Основной общей чертой обоих тактических шутеров является лишь возможность умереть от одного попадания.

венного интеллекта, или AI. Нам, конечно же, обещают снабдить врагов самыми что ни на есть продвинутыми мозгами. Вкратце это описывается так. Террористы, как и вы, будут активно ползать за ящиками, прятаться в нишах и всячески стараться оказать достойное сопротивление. Они должны реагировать на звуки выстрелов и даже на следы вашей крови (которая непременно выдаст ваше местоположение, если вы ранены). При этом враги всего человечества обязательно вызовут подмогу и организуют вполне грамотные поиски лазутчика (то есть вас), так что не стоит оставлять за собой открытые дверь или окно. И



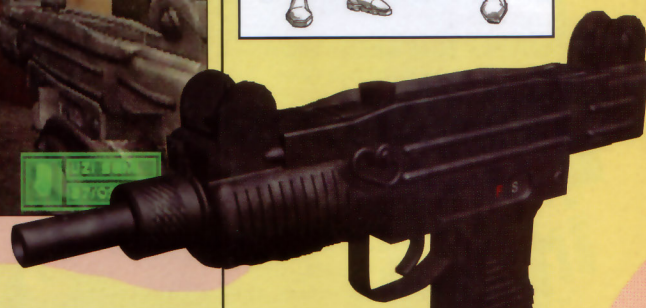
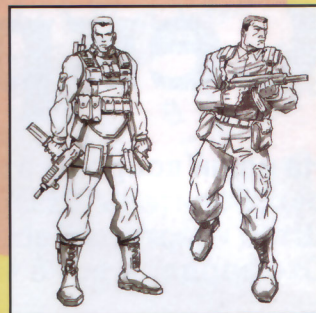
Жаль, что использовать автомобили в игре можно только в качестве мишеней...



чтобы вам было чем от них отбиться, в игру включены более 20 видов оружия, причем ваш арсенал будет намного богаче вооружения террористов. Одним из наиболее ярких примеров может послужить нож Ka-Bar, который можно метать, а потом вынимать из трупов:). Такому типу оружия в играх, как правило, отводят второстепенную роль, а теперь, похоже, ситуация в корне изменится. О других стреляющих предметах мы здесь, конечно, рассказывать не станем, отметим лишь, что серия Delta Force особо славится реалистичным подходом к этому вопросу, поэтому пострелять вам будет из чего.



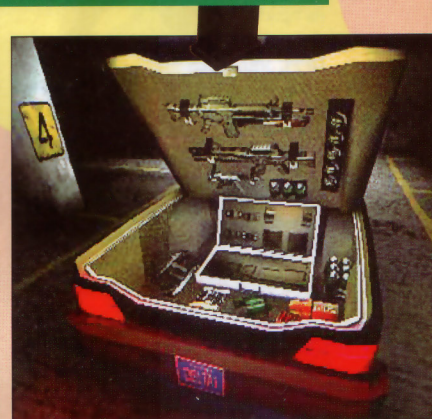
Модели внутренних помещений очень напоминают аналоги из знаменитой Half-Life: уровень детализации просто впечатляет.



Одним из наиболее ярких примеров может послужить нож Ka-Bar, который можно метать, а потом вынимать из трупов:).

К релизу разработчики обещают подготовить 12 миссий, каждая из которых будет рассчитана на час свободного времени. С сюжетом вас ознакомят в роликах, выполненных на движке (об их качестве вряд ли стоит говорить). Единственным плюсом этого станет их привязанность к вашим действиям - к примеру, на стенках будут видны дырки от пуль... Что касается сюжетной части, то она банальна до невозможности. Вам навязывают роль оперативника Delta Force, который должен в одиночку (!) противостоять террористической организации, пытающейся построить портативную ядерную бомбу. Объяснение гениально: оказывается, среди высшего начальства появился шпион, поэтому директор ЦРУ может довериться лишь вам. Конечно, понятно, что игра делается на злобу дня, но идея о том, что на пути ядерной катастрофы стоит всего один человек... уж больно комична, а уж в претендующем на реалистичность боевике это особенно заметно.

Чуть не забыли о графической стороне проекта. На скриншотах и роликах игра выглядит замечательно (по меркам PS one, конечно), показывая достаточно детализованные уровни. Качество текстур и моделей обсуждать глупо: уже давно все FPS на PS one делаются примерно на одном техническом уровне, а от авторов Alien Resurrection трудно ожидать халтуры. Конечно же, вряд ли стоит надеяться на что-то из ряда вон выходящее, несмотря на обещанную гиперреалистичность DFUW. Например, о простреливаемых насквозь деревянных стенах можно лишь мечтать. Что касается разнообразия локаций, то здесь все также на должном уровне: вам предстоит по-



бывать в различных уголках планеты - от Мексики до Великобритании. Вы окажетесь внутри посольства, исследуете портовые доки и вдоволь навоюетесь в утробе гигантского корабля. Столы, ящики, бочки и трубы прилегают.

Из всего вышесказанного вывод прост: Delta Force: Urban Warfare — игра очень перспективная и уж точно понравится любителям Syphon Filter и приставочных приключений Джеймса Бонда. Есть и еще одна неплохая новость. В России распространением этой игры будет заниматься уже известная вам компания Snowball, так что все вы вправе рассчитывать по крайней мере на русскоязычную инструкцию и вполне приемлемую цену. И, конечно же, мы просто не имели права не сделать интервью с Rebellion. Естественно, частично оно повторит уже прочитанное вами в этой статье. Но здесь мы писали наши мысли о Delta Force: Urban Warfare, а на следующем развороте вы узнаете, что думают о ней сами разработчики.

Константин Говорун



# Секреты Rebellion

На наши вопросы отвечает Джейсон Кингсли (Jason Kingsley), руководитель (CEO) команды Rebellion Studios. Штаб квартира Rebellion расположена в английском Оксфорде. И вот о чем нам удалось узнать.

**ОПМ:** Чем было вызвано решение компании NovaLogic (владельца торговой марки Delta Force) обратиться именно к Rebellion по поводу разработки Delta Force: Urban Warfare (DFUW)?

**Р:** Мы большие поклонники PC-площадки сериала Delta Force, поэтому с радостью взяли за разработку игры, как только получили предложение NovaLogic. Главное, что нам предоставили почти полную свободу действий в рамках вселенной Delta Force, и мы постарались «заточить» DF специально под PlayStation, чтобы в нее было интересно играть именно на приставке.

**ОПМ:** Является ли движок, используемый в DFUW, усовершенствованной версией движка Alien Resurrection или это совершенно новая разработка?

**Р:** Всего понемножку. Старый движок мы снабдили новыми наработками и практически с нуля разработали уникальную систему искусственного интеллекта (AI).

**ОПМ:** В чем основное отличие серии Delta Force от аналогичных проектов типа Rainbow Six и Spec Ops?

**Р:** Для начала наш персонаж способен выполнять широкий набор различных движений: он приседает, ползает, устанавливает взрывчатку, может перетаскивать тела врагов. Вкупе со сложным AI это смотрится (и играется!) просто великолепно.

Потом актуальная тематика борьбы с терроризмом и общий упор на реализм позволяют нам включить в игру большой огнестрельный арсенал и снабдить его впечатляющими визуальными эффектами. Вершиной FPS на PlayStation многие считают Medal of Honor. Для сравнения: в MoH всего 6 видов оружия, в то время как у нас около 20.

**ОПМ:** Есть ли у игры хоть какая-нибудь сюжетная основа или придется управлять безымянным воином, сражающимся за добро и справедливость на протяжении ряда несвязанных миссий?

**Р:** В DFUW игрок выступает в качестве оперативника знаменитого подразделения «Дельта», которому в одиночку предстоит остановить тер-



Честь и слава Rebellion перед вами. Любезно согласившиеся ответить на наши вопросы братья Кингсли: Крис и Джейсон (справа).

рористическую группировку, создающую сверхмощное ядерное оружие. Вам необходимо будет предотвратить сбор материалов, используемых для производства принципиально нового взрывчатого вещества поразительной разрушительной силы. Всего в игре будет 12 миссий, раскиданных по разным уголкам земного шара — от Тихуаны (Мексика) до лаборатории в Оксфорде. Развитие сюжета будет сопровождаться 3D-роликами, при создании которых использовалась технология синхронизации речи и анимации лиц персонажей. Мы уверены, что Delta Force: Urban Warfare станет последним, завершающим словом в жанре FPS для PlayStation.

**ОПМ:** Расскажите, пожалуйста, типичный сценарий нескольких миссий — буквально в двух словах.

**Р:** Задания будут достаточно разнообразны. Например, планируется налет на базу торговцев оружием, расположенную в укрепленных складских помещениях, защита агента ЦРУ от террористов, оккупировавших офисное здание в Дюссельдорфе (Германия), уничтожение террористов в стенах химической лаборатории в Базеле (Швейцария).

**ОПМ:** Контртеррористические операции — это, как правило, командные задачи. В DFUW эксплуатируется тот же принцип или в игре придется управлять героем-одиночкой?

**Р:** Так как ваша миссия строго секретна, все 12 уровней придется проходить в одиночку.

**ОПМ:** Если в каждой миссии вы управляете только одним героем, существует ли возможность выбора персонажа соответствующей квалификации перед началом миссии, например, снайпера или подрывника?

**Р:** Нет.

**ОПМ:** К какому направлению больше тяготеет игровой процесс в DFUW: непосредственно action или все же stealth action?

**Р:** Разумеется, игровой процесс DFUW не сводится к однообразному нажатию на спусковой крючок. Придется активно прибегать к тактике маскировки. Игрок получит доступ к оружию с глушителями, позволяющему расправляться с врагами бесшумно. Как уже говорилось, вражеские трупы можно оттащить с просматриваемых мест и прятать в укромных уголках, при этом шансы вашего героя остаться незамеченным изрядно вырастут.

**ОПМ:** В Metal Gear Solid было несколько уровней сложности, в зависимости от которых сильно менялся AI врагов. Они становились более внимательными и умными. Будет ли нечто подобное реализовано в DFUW, или уровень сложности в игре будет только один?

**Р:** AI создавался из расчета того, чтобы максимально разнообразить сражения в игре, придать им необходимую атмосферность. Первым делом вам бросится в глаза, что враги активно используют детали окружающего пейзажа, прячась за ними. По-

мимо этого они способны вызывать по рации подмогу и достаточно умело прочесывать в поисках вас уровень (они даже следуют по кровавым следам, оставленным на земле/полу ранеными солдатами «Дельты»).

Вдобавок у противников далеко не бесконечный боезапас — они, так же как и вы, вынуждены перезаряжать оружие, отступать и переключаться в полувзрывчаточный режим стрельбы при недостатке патронов.

**ОПМ:** Как было заявлено в пресс-релизе, враги будут реагировать на шум выстрелов и даже на пятна крови. В чем и насколько быстро будет проявляться их реакция? Они успокоятся, только когда найдут виновника, или же по прошествии определенного времени, как в MGS?

**Р:** Неприятель реагирует очень быстро. Кстати, террористы станут преследовать вас, если вы оставите за собой открытые двери и распахнутые окна. Интересно, что в пылу перестрелки враги могут случайно изрешетить то-варищей — как и в жизни, пуля здесь не выбирает «своих» и «чужих».

**ОПМ:** Это исключительно «пеший» проект или существует возможность использования транспортных средств для передвижения или в качестве альтернативного оружия (станковые пулеметы, БТР и т.д.)?

**Р:** Планов реализовать такие возможности у нас нет.

**ОПМ:** Многие подобные игры имеют multiplayer-режим, который, как правило, реализуется через split-screen. Будет ли нечто подобное в DFUW?

**Р:** Нет.

**ОПМ:** Сколько вообще игровых режимов будет в игре?

**Р:** Геймеры смогут выбрать любой из трех режимов: easy, medium и hard. Интеллект врагов для каждого режима будет меняться соответствующим образом, позволяя игроку постепенно совершенствовать свои навыки.

**ОПМ:** Насколько интерактивным является все игровое окружение: остаются ли отметины от пуль, бьются ли стекла, можно ли залезать в автомашины и заходить в дома?

**Р:** Учитывая то, что это игра для PlayStation, окружающая среда очень детализированная. Не забывайте о том, что здесь еще есть целый набор ультрареалистичных спецэффектов,



реализованы технологии деформации объектов и определения зон поражения на моделях персонажей. При стрельбе по окнам разбиваются стекла, меткими выстрелами можно разбивать лампочки, пули ricochetят от поверхностей, при ранении за героем остается кровавый след, который способны заметить враги (воодушевленный Джейсон начинает повторяться – прим. ред.).

**ОРМ: Сколько типов оружия в игре?**

**R:** Игрокам доступен впечатляющий арсенал, состоящий почти из 20 видов оружия, которые постепенно становятся доступными по мере прохождения всех 12 миссий игры. Основное оружие – помповое ружье Benelli M4 Super 90/M1014 JSCS, 5.56-мм автомат M4 (укороченный и облегченный вариант известной по Вьетнаму M-16), пистолет-пулемет HK MP5, пистолет M249, 12.7-мм снайперская винтовка Barret Light M82A1. Оружие самообороны – 11,43-мм пистолет с глушителем. Весь этот арсенал весьма реалистично смоделирован включая подробную 3D-модель, вспышки выстрелов, индивидуальную для каждой модели отдачу, выброс стреляных гильз. Второстепенные виды оружия включают пластиковую взрывчатку, мины M18 Claymore с датчиком движения, гранатомет LAW и гранаты. Для каждой миссии оперативникам выдается бинокль и штурмовой нож, который можно метать во врагов. Такой мощный выбор оружия впервые появляется в игре для PlayStation.

**ОРМ: Есть разница между арсеналом террористов и спецназа?**

**R:** Естественно, ваши противники имеют доступ к широко распространенным «стволом» — MP5 и UZI. Понятное дело, что члены отряда «Дельта» экипированы не в пример лучше.

**ОРМ: Будет ли присутствовать некий футуристический вариант оружия вроде русской винтовки, способной стрелять сквозь стены из Syphon Filter 3?**

**R:** Нет, в серии DF смоделировано только то оружие, которое сейчас реально применяется в различных конфликтах.

**ОРМ: Сколько оружия одновременно может нести герой игры?**

**R:** По-разному, в зависимости от конкретной миссии.

**ОРМ: Будет ли ограничен боекомплект для основных типов оружия? Например, в Half-Life мы могли нести не более 10 гранат.**

**R:** Конечно, ограничения будут. Серия Delta Force всегда была поборницей реализма. Кроме того, игрокам

(так же как и их противникам) периодически придется перезаряжать магазин.

**ОРМ: Можно ли подбирать оружие убитых противников?**

**R:** Да, на месте поверженных террористов будет оставаться их оружие и боеприпасы. А также, вы сможете-taskать и прятать трупы (ну вот, снова его закольцевало на этих трупах – прим. ред.).

**ОРМ: Продолжая оружейную тему, хотелось бы узнать некоторые подробности управления. Ни для кого не секрет, что играть в FPS на приставках довольно сложно и непривычно, поэтому в голову приходят следующие вопросы: есть ли в игре функция автоприцеливания и поддерживается ли мышь?**

**R:** Delta Force Urban Warfare поддерживает автоматическое прицеливание, но планов включить в игру поддержку мыши у нас нет. (очень жаль — прим. ред.).

**ОРМ: Существуют ли в игре специальные предметы экипировки: бинокль, прибор ночного видения, heart-beat sensor и др.?**

**R:** Игроки смогут использовать различные высокотехнологичные приспособления: очки ночного видения и термальный визор, электрошоковое ружье (позволяющее незаметно избавляться от противников), ослепляющие гранаты, радиоуправляемую взрывчатку. Мало того, мы снабдим персонажа электронной отмычкой, устройством глушения сигналов тревоги, боевым радаром, будет и возможность вести огонь патронами с начинкой из обедненного урана и тефлоновым покрытием.

**ОРМ: И традиционный вопрос. Ваши дальнейшие планы? Есть ли желание в будущем поддерживать PS one или это последний проект вашей компании для этой платформы? Как обстоят дела с поддержкой PS2: в частности, ведется ли разработка версии Delta Force для этой приставки?**

**R:** Delta Force для PlayStation 2 сейчас действительно находится в разработке в головной студии NovalLogic, расположенной в городе Калабасас, Калифорния. Этот продукт позволит попробовать себя в ряде разноплановых миссий с перспективой как от первого, так и от третьего лица. Множество уровней будет смоделировано на основе существующих в природе локаций (пустыня, лес, арктическая тундра). По мере продвижения процесса создания игры обязательно появятся новые детали.

Михаил Разумкин,  
Валерий Корнеев



## Ахтунг! Алярма! "Хулиган" наступает!

**В номере:**

**Парапланы:**

я умею летать!

**Футбольные хулиганы** -

поколения: от начала 20 века до наших дней.

**Нам нужен только секс!**  
Или 10 девушек, которых мы...

**Рафтинг:** мокрый экстрим.

**Хайтек:** нанотехнологии уже завтра.

**Большой Брат:**

теперь КГБ тебя не поймает:).

**Пирсинг:** куда колоть будем?

**Мировой террор**, или откуда ждать очередной революции.

**Еще:** выбираем кроссовки и маленький аудиоцентр, разбираемся в афродизиаках, ищем работу, и выясняем, кто из нас сексуальный маньяк :). А так же: книги, кино, музыка, сайты и все такое :).





# Capcom vs. SNK Pro

**Желание Capcom портировать Capcom vs. SNK Pro на PS one поначалу вызвало у нас некоторое недоумение. По правде говоря, мы до сих пор удивлены таким неожиданным фортеlem со стороны компании. Конечно, Capcom всегда славилась своим стремлением выжать из игр как можно больше денег, но данный шаг выглядел уж совсем своеобразно.**

**Жанр:** fighting  
**Издатель/Разработчик:** Capcom  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** июль 2002 года

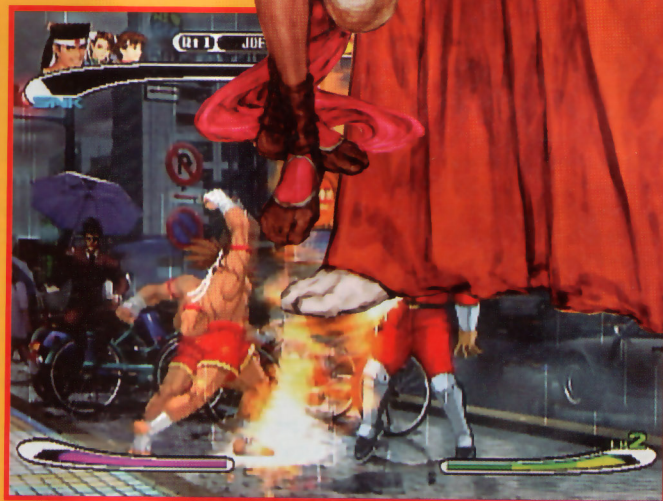


Кроме того, нас поджидал еще один сюрприз. По всем прогнозам PS one вариант Capcom vs. SNK Pro должен был появиться только в Японии. Но наши дражайшие разработчики не постеснялись объявить, что игра появится и на Западе. В частности в Европе. Пусть и привыкли наблюдать, как Capcom сплавляет на разные платформы бородатые проекты (вспомните хотя бы историю с Resident Evil и Street Fighter Alpha для PC), но ситуация до сих пор выглядит странной.

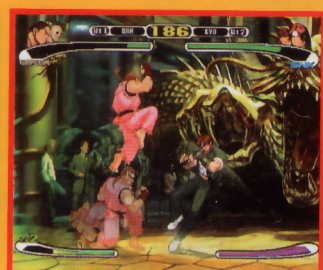
Полагаю, не все владельцы PS one представляют, что значит для них выход Capcom vs. SNK Pro на умирающей консоли. Можно с большой долей вероятности предположить, что игра от Capcom станет единственным файтингом для платформы. В крайнем случае единственным

**Подбор бойцов в Capcom vs SNK Pro можно признать спорным.**

приличным в этом году. Учитывая, что очень многие игроки по ряду причин не могут или не хотят переходить на PlayStation 2 (если говорить о стране Расее и ее окрестностях), этот факт должен порадовать немалое количество народу. Пусть на PS2 уже вышел Capcom vs. SNK 2. Продукт от этого не становится менее интересным. Вы уж мне поверьте. По крайней мере познакомиться с ним должен каждый. Как вы, наверное, знаете, Capcom vs. SNK ценен не только предоставляемым комплектом персонажей. Главное - сам факт того, что этот проект появился на свет. Из него, конечно, качают деньги. Клепают сиквелы. И все в таком духе. Но это, по большому счету, мелочи. Лет десять назад никто даже и помыслить не мог, что на свет появится подобного рода игра. Как-никак Capcom и



**В Capcom vs SNK Pro вы можете выбрать линейку суперударов в стиле Street Fighter или же King of Fighters.**



**Capcom vs SNK Pro - единственный приличный файтинг для PS one за последнее время.**

SNK - легендарные соперники на рынке игровых автоматов. Созданию же "файтинга мечты" в итоге поспособствовало плачевное положение SNK. Это было пару лет назад - сейчас от SNK остались лишь рожки да ножки. Причем эти самые "рожки да ножки" периодически берутся за разработку новых игр. Иногда у них получается что-то путное, а иногда они сходят с ума и начинают ваять King of Fighters Online. Для PC. И, разумеется, на корейском языке. Как мы уже сообщали в новостях,

Capcom vs. SNK Pro для PS one практически один в один повторяет версию продукта для Dreamcast. Понятно, что о графической части разговор не идет. Только об игровой. С графикой тут отдельный вопрос. Первая PlayStation никогда не могла похвастаться хорошей работой с 2D. А потому нам следует ожидать, что Capcom vs. SNK Pro встретит нас урезанными кадрами анимации. Но нам не привыкать. Для классических файтингов от Capcom, выходивших на PlayStation, это давным-давно







Не обошлось дело и без секретных персонажей. Например, по доброй традиции Capcom, вы сможете поиграть за Evil Ryu.

превратилось в скверную традицию. И поделаться с этим ничего нельзя. Даже при большом желании. Так как игра называется Capcom vs. SNK Pro, сразу становится понятно, что в первую очередь привлекает к ней интерес поклонников жанра. Безусловно, это подбор бойцов. Всего их немногим больше тридцати. Примерно половина пришла из игр Capcom, в основном из Street Fighter. Соответственно, другую половину составляет отряд SNK, преимущественно представленный выходцами из King of Fighters и Fatal Fury. Вообще, список персонажей вызывает некоторые вопросы, поскольку ряд попу-

в команде. Максимально вам разрешается набрать до четырех героев. Но только в том случае, если эти герои относятся к категории "одно-слотных", то есть наиболее слабых. "Продвинутые" бойцы вроде M.Bison занимают больше места. То есть, скажем, выбирая кого-нибудь из категории "боссов", вы приходите к тому, что ваша команда будет состоять всего-навсего из двух участников. Интересная система, не лишенная логики. Хотя, несомненно, очень условная. Многие "мощные" персонажи на деле менее эффективны, чем герои попроще. Да и потом даже псевдослабаками некоторые игроки по-

## Capcom vs. SNK Pro для PS one практически один в один повторяет версию для Dreamcast.

лярных в народе персонажей в нем напрочь отсутствует. Но тут следует оговориться, что частично ситуация была исправлена в Capcom vs. SNK 2. Там даже появился Naohmaru, выглядящий со своим мечом достаточно забавно в компании разнообразных "стритфайтеров". В Capcom vs. SNK Pro, само собой, всю функционирует заимствованная из King of Fighters система командных боев. Причем когда вы создаете свою собственную группу бойцов, всплывает один любопытный момент. Каждый персонаж имеет некий рейтинг. В соответствии с ним и заполняются свободные слоты

рой способны завалить кого угодно. Но это уже вопрос квалификации. Перед началом боя вам предстоит выбрать и такую заметную вещь, как линейку суперударов. Можно сразиться, используя трехуровневый super-meter из Street Fighter Alpha, или же опираться на систему супер-ов из King of Fighters. Последняя интересна еще и тем, что в нее включен desperation mode. Он позволяет проводить мощные атаки в то время, когда от вашей шкалы здоровья не осталось практически ничего. На данный момент Capcom vs. SNK Pro можно без особых проблем называть одним из самых любопытных проектов для PS one. Когда заявленные к выходу игры без проблем пересчитываются на пальцах рук, тут ошибиться сложно. Есть еще, конечно, Black & White, но это несерьезно. Да и потом этот проект все-таки вряд ли когда-нибудь "осчастливит" своим присутствием. Так что если вы до сих пор не успели перейти на платформы нового поколения, то Capcom vs. SNK Pro - именно та игра, которую вам нужно ждать с нетерпением. Даже если файтинги вы не перевариваете в принципе.

Александр Щербаков

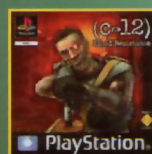


Важную роль в продукте играет система командных боев.

# PSone



**PS One(PAL) + Gran Turismo2**  
**\$139.95**



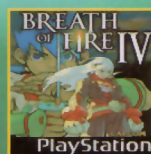
**\$9.99**

(PAL) C-12:  
Final Resistance



**\$25.95**

(PAL) Harry Potter &  
The Philosopher's Stone



**\$46.99**

(PAL) Breath of fire IV



**\$9.99**

(PAL) This is  
Football 2



**\$42.95**

GT2 Racing Wheel



**\$7.99**

Memory Card 1Mb  
(15 блоков)



**\$209.99**

PS One Mobile  
Monitor



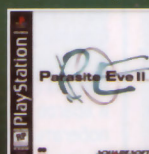
**\$21.99**

Multi Player Adapter



**\$38.99**

(PAL) Crash Team  
Racing



**\$45.95\***

(PAL) Parasite Eve II



**\$9.99**

(PAL) Medi Evil 2  
(на русском языке)



**\$65.99\***

(PAL) Final Fantasy  
Anthology

\* - для американских версий

Заказы по телефону можно сделать с **10.00 до 19.00** без вынудных  
(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360   
Заказы по интернету - круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

**Интернет-магазин e-shop**  
с доставкой <http://www.e-shop.ru>





# Rayman Rush

**Жанр:** racing  
**Издатель/Разработчик:**  
 Ubi Soft/Ubi Soft  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Crash Team Racing



Дальнейший путь очевиден: бесконечное штампование сиквелов. Но в промежутке между ними не грех, опять же опираясь на чужой опыт, выпустить ответвление от основного стержня. Вы думаете, что сейчас я заведу рассказ об очередном мультяшном картинге? А вот и не угадали, хотя речь действительно пойдет о гонках. Разработчики не стали пыхтеть над изобретением каких бы то ни было транспортных средств - весь необходимый материал они позаимствовали у Rayman 2: The Great Escape. Соорудив трассы на базе старого движка и добавив восемь

знакомых персонажей, авторы нажали на курок стартового пистолета, и получился Rayman Rush (далее RR). Для начала упомяну, что данная игра является ближайшим родственником проекта Rayman M, вышедшего в Европе в конце прошлого года для PS2. Возможно, мы еще расскажем вам о нем на наших страницах. Сюжета в RR нет, да и не нужен он. Вся завязка сводится к тому, что Реймен (Rayman) в компании друзей и врагов решил размять косточки и побегать наперегонки по четырем мирам, каждый из которых состоит из трех кольцевых треков. Вам пред-



Визитная карточка компании Ubi Soft - серия Rayman - во все времена развивалась по стандартной схеме. Зародившись в виде двумерного платформера, игра позже шагнула в трехмерное пространство, сформировавшись на основе элементов, позаимствованных у хорошо зарекомендовавших себя представителей жанра.



Играть одному на "полном" экране намного приятней и удобней.



Навыки марафонцев идентичны умениям Реймена, который не выучил почти никаких новых трюков.



## Популяция Rayman'ов на PlayStation

Самый первый Rayman вышел на PSX в далеком 1996-ом. Несмотря на морально устаревшую двумерную графику, игра получилась очень приятной и сразу же запомнилась любителям мультяшных платформеров. Последовавший в 2000 году сиквел Rayman 2: The Great Escape перенес рыжеволосого чудака в полностью трехмерный мир. Потенциал продукта оказался настолько велик, что позже он был портирован на PS2 под новым именем Rayman 2: Revolution. Не собираясь останавливаться на достигнутом, Ubi Soft уже начала разработку Rayman 3 Hoodlum Havoc, который появится на PS2 в конце года. Несколькими месяцами раньше (в мае) на прилавки попадет Rayman Arena - гибридный гонок и бойцовских сражений.



Обратите внимание на черту, разделяющую экран пополам. Разработчики удачно использовали ее как указатель распределения мест на трассе.

стоит посетить: тропические джунгли, древние руины, фабрику и обитель пиратов. Само собой, носиться придется не по асфальтированным дорожкам, а чаще по сильно пересеченной местности, состоящей из ухабов, водопадов, летающих платформ, веревочных лестниц и сознательно подстроенных ловушек. В самом начале на выбор дается лишь четверо "спортсменов": Rayman, Henchman 800, Razorbeard и Globox. Имена секретных героев скрывают вопросительные знаки, за которыми спрятались: Mrs. Razorbeard, Mrs. Globox, Henchman 1000 и Tily. Толку от такого разнообразия нет, ведь навыки марафонцев идентичны умениям Реймена, который не выучил почти никаких новых трюков. Он может прыгать, стрелять и парить посредством пропеллера из шевелюры. Легкое усовершенствование - способность делать рывок при приземлении. Скорость же бега невелика, так что темп соревнований оставляет желать лучшего. Временами происходящее напоминает армейские учения, где ленивые новобранцы не торопясь проходят полосу

препятствий. Не умереть со скуки помогают нарисованные на земле ускорители, пружины, подкидывающие вас высоко вверх, и магические кольца, которые можно использовать как тарзанки. Еще практически на каждой трассе есть скользкий участок, по которому можно катить с приличной скоростью. Упомянутые выше ловушки выполнены в виде взрывающихся канистр, бочек, которые выпрыгивают из стен в самый неподходящий момент, и разного рода заграждений. Столкновение с подобными пакостями ненадолго вас затормозит (быстрее прийти в себя поможет частое нажатие кнопки "треугольник"). Все без исключения треки имеют одну или несколько развилок. Выбор пути почти не влияет на ход забега и приобретает значение только в определенных режимах, коих всего пять не считая тренировки. Чемпионат - самый главный и одновременно один из самых простых видов соревнований. Необходимо пробежать несколько кругов, обогнав всего одного противника. Двигается он всегда со стабильной скоростью, так

что если вы не будете совершать ошибок, то, расставшись с конкурентом на старте, скорее всего, больше с ним не встретитесь. В Time Attack требуется пройти один круг за указанное время. Самое сложное испытание называется Lums. Здесь вас попросят за три круга собрать несколько десятков шариков, разбросанных по трассе и всем ее развилкам, одновременно придя к финишу раньше противника. Режим Target похож на предыдущий. Разница в том, что синих бабочек нужно не собирать, а расстреливать, в то время как на пятки наступает время. Трассы выдаются порциями по четыре штуки. Для того чтобы продвигаться, достаточно просто расправиться с чемпионами. Однако если вы одержите победу во всех режимах, то получите бонус - дополнительного персонажа. Практической пользы в этом нет, поскольку, как я уже говорил выше, все герои равно-

проходит сквозь объекты. Перспективу от третьего лица в определенных местах сменяет вид сбоку, превращая происходящее в классическую аркадку. Однако переход между углами обзора зачастую вызывает легкую потерю ориентации. Хорошие текстуры на PSX встречаются редко, поэтому их наличие не может не радовать. Звук заслуживает пары ласковых. Музыка проста и ненавязчива, зато голоса персонажей забавны и необычны. К сожалению, услышать их можно только в опциях, поскольку на трассе бегуны сохраняют гордое молчание (наверное, за дыханием следят). Завершая рассказ о RR, следует сказать, что игра хоть и неплохая, но явно недоработанная. Ubi Soft слишком положила на старый движок, не пожелав хорошенько продумать концепцию. Возможно, авторы не придали проекту для первой PlayStation большого значения, предпочитая сконцентрировать усилия на

Временами происходящее напоминает армейские учения, где ленивые новобранцы не торопясь проходят полосу препятствий.



Получив "по голове", вы на некоторое время выбываете из гонки.

значны и менять их, кстати говоря, можно в любой момент. Движок генерирует вполне качественную графику, знакомую всем по Rayman 2, которая выводится на экран с хорошим framerate'ом. Проблема в том, что авторы, видимо, очень торопились и не успели приспособить его к механике RR. Вследствие этого частенько заметны выпадения полигонов. Возможно, виной тому не слишком умная камера, которая иногда



грядущем Rayman 3. Так или иначе, в Rayman Rush вполне можно поиграть, когда под рукой нет ничего более достойного. А если удастся всучить кому-нибудь второй джойстик, то можно получить определенное удовольствие и от мультиплеера.

Mac Fank

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Как и большинство игр, вышедших за последний год Rayman Rush немного не доработан, но вполне приемлем.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Простенький, но интересный подход к избитой донельзя теме Rayman. Как говорится, на безрыбье и рак — рыба.



# NASCAR Thunder 2002



**NASCAR Thunder 2002 стал одной из последних более-менее удобоваримых гоночных игр для PS one. Назвать его по-настоящему хорошей игрой, конечно же, нельзя – взгляните хотя бы на нашу оценку. Но средний уровень продукт держит. А это уже неплохо**

**Жанр:** racing

**Издатель/Разработчик:**

Electronic Arts/Electronic Arts Sports

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:** NASCAR 2001

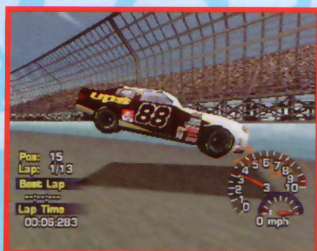


Понятно, что на PlayStation 2 NASCAR Thunder 2002 производит более приятное впечатление. Но и на PS one есть во что поиграть. Хотя далеко не все оценят именно этот проект EA Sports. Тут ведь дело еще в особой его специфике.

Не секрет, что NASCAR – вещь, предназначенная для внутриамериканского потребления. Это утверждение распространяется как на гоночную серию, так и на многочисленные игровые продукты. Далеко не каждый любитель, скажем, «Формулы-1» добровольно согласится посмотреть трансляцию одного из этапов NASCAR. И уж точно многих совсем не возбудит перспектива угробить свое время на игру, где баранку нужно крутить исключительно в левую сторону. Ну не только в левую, конечно, но примерно так дело и обстоит. В наascarовских гонках по-другому быть не может. Иначе это уже не наascarовские гонки.

EA Sports пытается надавить на игрока масштабностью. Скажем, предложить ему немереное количество трасс – их количество превышает три с половиной десятка. Причем более двадцати из них – реальные. Ну или псевдореальные, то есть слепленные на глазок с уже существующих образцов. NASCAR Thunder 2002 – это вам не легендарная серия Grand Prix. Тут с линейками по дорожному полотну бежит никто не станет.

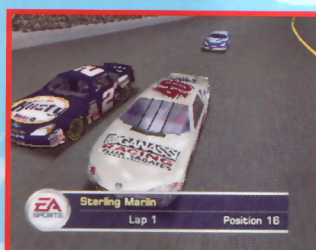
Вообще, наascarовские треки – тема для отдельной беседы. Возможно, многие наши читатели не в курсе, о чем идет речь. Как-никак большинство жителей бывшего Союза если и знакомо с NASCAR, то в основном по



**Чем в первую очередь интересен NASCAR Thunder 2002, так это отлично реализованным много-сезонным карьерным режимом.**



**Стандартные EA Sports'овские "плашечки" жуть как уютляют.**



**Повторы при желании можно назвать впечатляющими.**



**Трассы в гоночной серии NASCAR отличаются своим разнообразием и изощренным дизайном. Не верите? И правильно делаете.**

фильму «Дни грома». Ну так вот. Дело в том, что подавляющее большинство трасс (все за исключением парочки) в данной гоночной серии – красавцы-овалы. То есть когда дело доходит до поворота, крутить руль нужно влево. Всегда. Простор же для демонстрации своих качеств пилота предоставляется в основном во время борьбы с оппонентами. Причем борьба жесткой, когда массовые завалы становятся обычным делом. Если идеал гоночной игры для вас – какой-нибудь Need For Speed, то вряд ли вы будете рады NASCAR Thunder 2002. Чем в первую очередь интересен продукт, так это прелюбопытнейшим карьерным режимом. Вы катаетесь сезон за сезоном, совершенствуете свою машину, наблюдаете, как меняется состав участников соревнований, ну и все в таком духе. Если вам придется по душе игровой процесс NASCAR Thunder 2002, то именно на «карьеру» вы и потратите основную часть своего времени. Кстати, геймплей здесь незамысловат. Не особенно навороченная аркадная гонка, иногда серьезно удивляющая физической моделью. С заносами тут явно что-то нечисто. Возможен и апгрейд автомобиля. И он не то что возможен – он жизненно необходим. На «непрокачанной» машине бороться с противниками весьма проблематично. Даже на самом низком уровне сложности.

Пусть NASCAR Thunder 2002 смотрится на PS one и не самым лучшим образом, но играть в него можно. И получать удовольствие тоже. Только определитесь, подходит ли он лично вам. Если же вы один из немногих любителей NASCAR, то примите во внимание тот факт, что отличий от NASCAR 2001 здесь все-таки не так уж много.

**Александр Щербаков**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Одна из последних гонок для PS one, заслуживающих хоть какого-то внимания. Но даже в условиях тотального безрыбья не все поклонники жанра смогут оценить NASCAR Thunder 2002. Слишком уж необычный это продукт для неамериканца.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**6.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

NASCAR Thunder 2002, к сожалению, является традиционным «ежегодным» продуктом EA Sports, как FIFA или NFL. Но небольшие изменения все же заметны. Например, удачная попытка повторить эффект спящего солнца из GT 3.



# GUNFIGHTER: The Legend of Jesse James

До знакомства с Time Crisis я считал, что подобные игры предназначены для лентяев, которым неохота управлять ничем, кроме прицела и гашетки. Однако творение Namco изменило мое мнение: в TC можно было не только стрелять, но и прятаться от пуль. Необычное нововведение оценили многие, поэтому появление клона было лишь вопросом времени.

**Жанр:** shooter  
**Издатель/Разработчик:**  
Ubi Soft/Rebellion  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Time Crisis



Авторы Gunfighter: The Legend of Jesse James, не став скрывать источник своего вдохновения, открыто переняли принципы, заложенные Namco. Разница лишь в том, что события разворачиваются на Диком Западе. Вы - молодой преступник по имени Джесси Джеймс (Jesse James), чью девушку украл немый мачо Рамон Роджо (Ramon Rojo). Вернуть подругу было бы проще, если бы под ногами не путалась длинная рука закона в лице местного шерифа Маршалла Джека Карсона (Marshall Jack Carson). В результате спасательная операция затянулась на пять средней продолжительности уровней. Орудуя револьвером (а иногда и пулеметом), вы должны уложить легион невест откуда взявшихся бандитов и помощников шерифа. Тактика проста: на мгновение выглянув из засады, нужно произвести несколько выстрелов и тут же нырнуть обратно, прежде чем вражеская пуля, нож или бутылка успеет вас настичь. Кроме того, в укрытии удобно перезаряжать магазин своего длинноствольного друга. Что бы жизнь не казалась праздником, введен жесткий временной лимит. Продлить его можно, подбив часы (если же попадете в мирного гражданина, то лишитесь секунд эдак десяти). Джисс способен выдержать три ранения, четвертое будет смертельным. Количество попыток довольно велико даже с учетом того, что всю

Тактика проста: на мгновение выглянув из засады, нужно произвести несколько выстрелов и тут же нырнуть обратно.



Кто может противостоять такой "машине смерти"? Эти бандиты определенно обречены, лишь бы хватило патронов...



игру нужно одолеть одним скопом. Кроме основного режима, есть и аркадный, где вы можете потренироваться в прохождении уже открытых этапов. Также существует экзотичная опция Mini-Games, предлагающая пострелять по безответным мишеням.



Несмотря на то что западные критики уверенно ругают графику Gunfighter, мне она кажется не такой уж плохой. Да, модели врагов не блещут особенно большим количеством полигонов, пиксели на их треугольных плечах напоминают погоны. Но зато задние



Жизнь этого янки в ваших руках, один неточный выстрел и...



Ни один нормальный вестерн не обходится без стрельбы по бутылкам.

планы оформлены со вкусом. Салун, скажем, обставлен в чисто ковбойском стиле: бочонки, длинная стойка бара, драные обои, широкие лестницы и так далее. Средненькие, но разнообразные текстуры вкупе с общей затененностью создают атмосферу старых вестернов. К тому же, частые заставки имеют на редкость неплохую режиссуру. Дополняет впечатление действительно качественная, почти голливудская музыка. В целом, Gunfighter при всей своей схожести с игрой от Namco имеет ряд индивидуальных черт. Да и уровень сложности в этом shooter'e более щадящий: враги чаще промахиваются, а область их уязвимости заметно шире. Так что если вы уже играли в TC и все еще ищите приличный "тир" для PSX, то с Gunfighter стоит по меньшей мере ознакомиться.

Mac Fank

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Очень неоднозначный клон Time Crisis, который можно с одинаковым успехом и хвалить, и ругать.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Во времена тотальной нехватки новых проектов для PS one даже такую игру можно называть достойной внимания.





# Disney's Peter Pan

## Adventures in Never Land

Дисней, как всегда, в своем репертуаре. Не успел весь мир посмотреть их новый полнометражник про Питера Пэна, как уже всем желающим предлагается поиграть в игру по мотивам этого фильма.

**Жанр:** platform  
**Издатель/Разработчик:**  
 SCEE/Doki Denki  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Crash Bandicoot, Klonox



Однако сходить в кинотеатр вам все же придется, ведь игра практически не соответствует сюжету фильма, повторяя его лишь эпизодически. Хотя начало сюжета у них одинаковое и сводится вот к чему. Спустя многие годы после окончания приключений, которые были описаны в первой части, капитан Крюк решил похитить Венди, чтобы затем заманить Питера Пэна в ловушку. Но у Венди к этому времени уже по-

явились дети Джейн и Дэнни, и хитроумный план дал осечку сразу в двух местах. Для начала пираты по ошибке засунули в мешок совсем не Венди, а ее дочурку. Вторым промахом Крюка стала недооценка способностей Питера. Не успел пиратский корабль прибыть на остров, как наш герой похищает мешок (явно из любопытства), оставляя капитана Крюка с носом. После этого сюжетная часть игры заканчива-



### Disney's Peter Pan - The Legend of Never Land

PS one - не единственная платформа, на которой появились "новые" игры про летающего паренька. Такой же чести удостоились PS2, GBA и даже PC. Все игры различаются между собой не только качеством исполнения, но и содержанием. Хотя основной сюжет действия вновь крутится вокруг мультфильма. Нас же более всего интересует проект для PS2. В его основу лег злобный план капитана Крюка, решившего собрать всю волшебную пыльцу и использовать ее в своих целях. А для того чтобы Питер не мешался под ногами, он решил похитить всех его друзей. Для их спасения вам придется побывать в пяти различных уголках острова, по пути освобождая друзей и собирая куски карты, на которой указано расположение сокровищ Скалы Черепа. Последняя битва, как и положено, произойдет на пиратском фрегате.



ется, предоставляя простор для ваших активных действий в роли Питера Пэна - хорошего и положительного во всех отношениях (ну почти) героя. Вашими основными врагами станут полчища пиратов, представленных сугубо аморальными личностями. Но особо переживать не стоит, ведь вы попали в сказку самого Диснея, а там, как известно, все заканчивается хорошо.

Противостояние Питера и пиратов будет длиться на протяжении более двадцати уровней, расположенных в самых красивых уголках острова. Это, например, Лагуна Русалок (очень красивое место), пиратская бухта и Скала Черепа. Сражаться с вооруженными до зубов пиратами придется с помощью знаменитого кинжала и пыльцы, которая поднимает врагов в воздух.



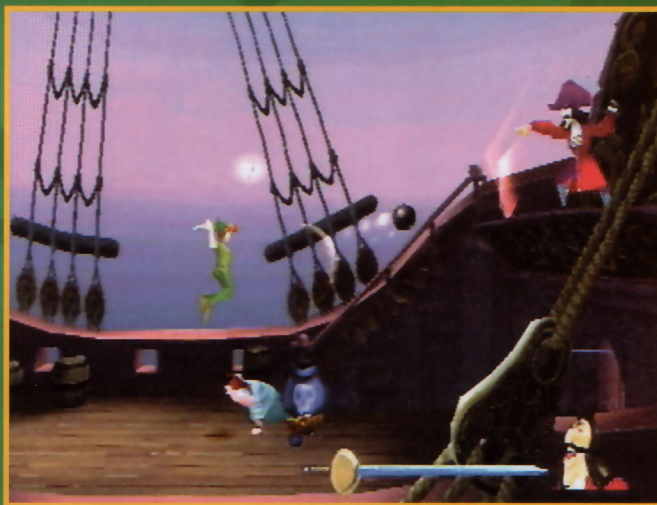
Приключения Тинкер Белл всегда сводятся к одному: вы летите по длинному тоннелю, стараясь не задеть ни одно препятствие.



Только вот пираты - это не самое страшное, что можно встретить на острове. По странному стечению обстоятельств против нашего героя ополчился еще и весь животный мир острова. Прибавьте к этому еще и множество ловушек, которыми изобилуют уровни, и не меньшее количество загадок, которые будет необходимо решить. Так что для успешного прохождения игры умелого владения кортиком мало. Весь игровой процесс разработчики постарались как можно ближе подвести к первоисточнику, т.е. мультфильму. Все помнят, что главной особенностью Питера Пэна была вовсе не его вечная юность, а умение летать. Вот и в игре ходить по земле вам практически

ни с одним препятствием. А «управиться» со своенравной девчонкой даже сложнее, чем с Питером. Как и в любой другой игре этого жанра, вам придется не только бороться с уровнями и притаившимися на них врагами, но и собирать множество различных призов, разбросанных тут и там. Самыми полезными и ценными будут, конечно, сердечки, восполняющие жизненную энергию. Прячутся они в желтых цветах, которые надо срубить кинжалом. Следом идут перья, представленные тремя разновидностями. Больше всего ценятся золотые перья, запрятанные в самых потайных местах. Их на всю игру только двадцать штук. Если вы соберете их все, то

**Больше всего ценятся золотые перья, запрятанные в самых потайных местах. Их всего 20 штук.**



**Бой с главным врагом всех детей — капитаном Крюком, конечно же проходит на корабле, причем не без помощи его неуклюжей команды.**



ки не придется. Большую часть времени главный герой будет парить над землей, приземляясь только в исключительных случаях. Управление полетом довольно интересно, так как осуществляется не только крестовинкой джойстика, но и кнопкой «X», которая регулирует высоту полета. Такой способ передвижения, бесспорно, красив и удобен, но для того чтобы в совершенстве овладеть этим искусством, потребуется много времени. Еще более сложную задачу представляет управление феи Тинкер Белл, иногда попадающей под вашу опеку. Ей придется пролететь по узкому туннелю, ни разу не задев его стенок и не столкнувшись

**Противостояние Питера и пиратов будет длиться на протяжении 20 уровней, расположенных в самых красивых уголках острова.**



в конце обещается что-то приятное и пушистое. Еще реже вы встретите корабки с кинопленькой, открывающие по одной мультипликационной заставке. Когда вы соберете достаточно много перьев, летите в Indian Village, где предприимчивый индеец наладил обмен этих ценных предметов на необходимые в деле борьбы против пиратства вещи. Это все те же сердечки, которые восполняют здоровье не отходя от кассы, мешочки с волшебной пылью и какой-то большой секрет игры. Правда, цена у данного секрета маленькая и равна 999 перьям. Кроме этих маленьких радостей, в лавке можно посмотреть найденную ранее пленку. Всего коробок с пленкой шесть штук, что в общей сложности тянет на 15 минут мультипликации. На многих уровнях существуют потайные пещерки, в которых спрятаны сердечки, множество перьев и другие призы. Иногда такие пещеры существенно сокращают путь и помогают избежать множества ненужных проблем. Кроме того, за нахождение этих потайных мест вас будут премировать. В целом, впечатление от игры сложилось даже более чем положительное. Хороший геймплей и красивая графика. Все это сопровождается легкой и

приятной музыкой. Сложность игры колеблется на среднем уровне, что позволяет играть в нее детям любого возраста, получая при этом удовольствие. Единственным негативным моментом, который имел место за все время знакомства с игрой и которого невозможно избежать, являются экраны загрузки. Эти враги всего живого, и в особенности нормального игрового процесса, появляются по малейшему поводу и будут сильно испытывать ваше терпение.

С.С.С.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Был бы я помоложе - годков так на десять, - играл бы в эту игру с утра до вечера. Но, видно, не судьба.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**7.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

3D-графика игры несколько грубовата, но это абсолютно не влияет на ненапрягающий и незамысловатый игровой процесс.





# FINAL FANTASY VI

Сегодня мы решили подробно рассказать вам об одном из бессмертных творений Square — Final Fantasy VI, приурочив это к ее внезапному европейскому релизу. Следуя новомодным веяниям нашего журнала, мы не будем подробно расписывать, куда вам идти и что там делать, а выбрали самое интересное и трудное, что встречается в игре. Но даже при таком раскладе уместить все в один номер не удалось. А рассказ мы начнем с прохождения главной сюжетной линии и традиционных полезных советов.



## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- 1 Используйте автоматический подбор обмундирования, особенно в начале игры. Делайте это каждый раз, как получаете новый предмет в свою коллекцию. Для большей эффективности, снимите со всех персонажей все предметы, затем поочередно «одевайте» самых важных членов вашей команды. Как только получите возможность, оденьте на всех членов команды relic, защищающий их от яда.
- 2 Не жалейте денег на Potion (позже Elixir), Remedy, Tent и Ether. Они в большом количестве должны постоянно присутствовать в вашем мешке.
- 3 Если закончатся восполнители энергии, применяйте магию Cure. Как только вы получите возможность обучить своих героев «высасывать» из врагов магическую энергию, немедленно спешите ей воспользоваться. После этого для лечения применяйте только магию, причем, для экономии, используйте для этого персонажей, которые обычно магией не пользуются. В процессе игры стоит повысить их «магическую» способность, чтобы сделать из них универсальных солдат.
- 4 При необходимости оружие можно менять прямо во время боя.
- 5 Перед каждым боссом обязательно присутствует save point, так что не бойтесь идти к нему неподготовленным. После того как узнаете все его сильные и слабые стороны, вы всегда можете вернуться к save'у и убить его максимально быстро и эффективно.
- 6 При выборе магии во время боя ход сражения останавливается, что дает вам время подумать.

- 1 Во многих городах можно нанять Chocobo. Используйте это для преодоления больших расстояний за меньшее время.
- 2 Ни в коем случае не продавайте оружие и обмундирование, которое вы не используете сейчас. Вполне возможно, оно пригодится впоследствии.
- 3 Любого врага, который умер еще до вас (зомби там всякие, скелеты и прочая нежить), можно победить, используя на нем лечилку или исцеляющую магию.
- 4 Relic — редкие и полезные девайсы. В отличие от последующих серий игры даже если какой-либо из них присутствует в одном экземпляре, его одновременно можно экипировать на всех героев.
- 5 В городах призывы можно и нужно искать в бочках и в часах.
- 6 Тех членов команды, которые используют для атак в первую очередь магию, стоит ставить во второй ряд (это можно сделать даже во время боя). От этого их способности не уменьшатся, но зато упадет вдвое урон, наносимый им врагами.
- 7 Против любой магии имеется идеальная защита — relic (или магия reflect), отражающая все магические удары. Экипируйте им хотя бы самых важных персон в команде. С его помощью можно бороться и против врагов, защищенных от магии таким же способом. Для этого достаточно направить магическую атаку на своего персонажа, экипированного вышеупомянутым relic'ом. Атака от него отразится и достигнет врага.

## World of Balance

**Narche, первый город**

**Призы:** Elixir, Tonic, Sleeping Bag (2 шт.), Tincture, Phoenix Down.



Как ни странно, ваши приключения могут закончиться, так и не начавшись. Прямо в первом городе, **Narche**, вы встретите босса, который способен остановить вашу команду, если не знать одного секрета.

**Босс: Whelk**

**HP: 1600**

Большую электрическую улитку победить легко. Атакуйте ее обычными атаками, Терра (**Terra**) должна применять **Tekmissile**. Но не увлекайтесь, иначе попадетесь на уловку врага. Периодически улитка будет скрываться в своей раковине, атаковав которую вся ваша команда нарвется на **Mega Volt**. Эта магия способна положить всех с двух ударов. Поэтому лучше дождитесь появления нашей мягкотелой «героини», после чего спокойно добейте ee!:) В качестве трофея вам достанется **Potion**.

## Iron Fist

**Призы:** Atlas Armlet, Tent (2 шт.), Guardian, Tonic.

После того как вы будете вынуждены покинуть





замок «Фигаро» (**Figaro castle**), судьба забросит вашу команду в местечко **MT.KOLTS**, которое представляет собой пещеры. Проблем в этой местности не будет. Пройдя их и забравшись на вершину горы, вы встретите босса.

#### Босс: Vargas

HP: 360

#### Ipooh

HP: 11600

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 9.

Это место заставило некоторых моих знакомых забросить **FFVI** на неопределенное время. А дело вот в чем. С **Vargas'ом** проблем не будет — ему хватит и первой пары атак. **Ipooh** же будет яростно сопротивляться, но тоже недолго. Через некоторое время появится брат Эдгара (**Edgar**) — Сэбин (**Sabin**), и босс применит очень мощную атаку, после которой на поле останется только новопривывший блондин. Атакуйте противника до тех пор, пока не появится сообщение о том, что вы можете применить **Blitz** (это всякие каратистские штучки Сэбина). Теперь выберите этот пункт, и курсор укажет на Сэбина. Наберите комбинацию «◀▶» и нажмите на кнопку **X**. Сэбин выполнит суператаку **Pummel**, от чего **Vargas** помрет.

#### Быстрая река

**Призы:** Potion, Air Lancet, Phoenix Down (2 шт.), Antidote, White Cape, Green Cherry, True Knight.

Победив босса и войдя в пещеру, вы встретите Бэнона (**Banon**). На следующий день вам придется продолжить свой путь на плоту. Река будет много раз разветвляться, но от выбора пути ничего не изменится (на реке призы отсутствуют), и в конечном итоге вы столкнетесь с боссом.

#### Босс: Ultros

HP: 3100

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 11.

Этот моллюск встречается вам далеко не в последний раз. Очень сложный противник, в особенности опасен своей возможностью атаковать сразу всех членов команды. Наносит не такой сильный урон, но зато массово, так что вас ждут серьезные затраты на лечение. Также



не забывайте, что Бэнон не должен умереть, иначе игра закончится. Эдгар может применять простые физические атаки или **AutoCrossbow**. У Сэбина нет других альтернатив, кроме любимой **Pummel**. У Терры есть очень хорошая магия (**Fire**), которую она и должна пустить в ход. Только есть одно замечание. В ответ на мощ-

ные атаки **Ultros** будет очень сильно контратаковать. Бэнону отводится роль лекаря. Так что при необходимости можно забросить атаки и уйти в глухую оборону для восстановления сил. К сожалению, по завершении боя призы вам не светят.

#### Вор в законе

**Призы:** Elixir, Ether, Ribbon, Earrings, Regal Cutlass, Iron Armor, X-Potion.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 11.

Третий сценарий, в котором участвует Локки (**Locke**). Он сразу окажется в замке «Южный Фигаро» (**South Figaro**), который сейчас оккупирован войсками. Для начала идите в **Item Shop** и отнимите одежду у мужика, стоящего в углу. Пройдите в жилой дом и спуститесь в подвал. Стоящий там парнишка пропустит вас в секретный проход. Поднявшись на поверхность, украдите у солдата, который ходит по городской стене, форму. Теперь можно поговорить с солдатом, который перекрыл проход к гостинице. Отправьте его отдыхать, а сами спуститесь в подвал кафе и убейте торговца. За это получите **Cider**. Из кафе пройдите в гостиницу и скажите постояльцу: "I'm gonna round your face". Во время поединка отнимите у него одежду, и вы вновь станете похожим на торговца. Вернитесь в подвал, где стоит парнишка, поднимитесь в дом и отдайте старику требуемый напиток. Он обрадуется такому повороту событий и проболтается про секретный туннель. Спускайтесь снова в подвал и скажите парню пароль "**courage**". Ура, мы выбрались из города!

#### Призрачный поезд

**Призы:** Phoenix Down x2, Sniper Sight, Earrings, Hyper Wrist.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 12.

После того как в вашу команду попадет Сиан (**Cyan**), вам придется пойти в **Phantom Forest**, где расположена мистическая железнодорожная станция, на которой ждет своих пассажиров Поезд-Призрак (**GhostTrain**). Здесь можно временно принять в вашу группу Привидение (**Ghost**). Оно обитает в последнем вагоне поезда, и чтобы заполучить его, достаточно с ним просто поговорить. Для остановки поезда идите налево, пока не достигнете паровоза. В его кабине переключите левый и правый рубильники. Затем идите к трубе и переключите рубильник там. Только теперь поезд и остановится.

#### Маугли

**Призы:** Elixir.

Попав в город **Mobliz**, завершите все необходимые дела и обязательно закупите **Dried Meat**. Теперь выходите из города на мировую карту и начинайте нарываться на врагов. В какой-то момент перед вами появится Го (**Gau**). Он скажет, что очень голоден. Не ждите, пока у него случится голодный обморок, и накормите его **Dried Meat** (через пункт **Item**). Так ваш отряд пополнится на одного героя. Самым большим его достоинством является умение разучивать вражеские приемы. Для этого во время боя достаточно выбрать пункт **Leap**. Го исчезнет, но во время одной из следующих битв вернется с выученным навыком. Применяются они пунктом **RAGE**. Всего можно выучить около 250 приемов.

#### Телохранители

**Призы в пещере:** Rune Edge, Earrings, 5000 GP, Elixir, Thief Knife, Wall Ring, Sneak Ring, Hyper Wrist.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 13.

Не успеет ваш отряд воссоединиться в **Narche** и порадоваться этому событию, как следом в



город придет Кефка (**Kefka**) с солдатами. Его целью будет захват Бэнона, соответственно, вы должны этого не допустить. Для защиты "предводителя" придется разбиться на три группы. Наиболее подходящая стратегия (вполне возможно, вы справитесь с заданием с первого раза) — собирать ударную группу из самых сильных бойцов, например, Го, Сиан, Эдгар и Сэбин. По окончании формирования команды не дожидаетесь солдат наверху, а спускайтесь вниз и нападайте первым. Когда вы победите всех, против вас выйдет сам Кефка.

#### Босс: Kefka

HP: 3000

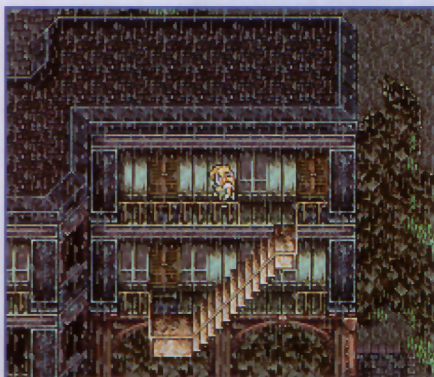
Бой будет очень сложным из-за применения Кефкой отравляющих веществ. Очень кстати придется **Amulet**, который оберегает от отравлений. Так как в команде слабых бойцов нет, то лучший вариант для достижения победы — это просто задавить босса своими атаками. Атаковать, не забывая своевременно лечиться, придется всем. Сиан должен использовать физические атаки. У Сэбина вновь самой ходовой будет **Pummel**, а Эдгар незаменим со своей **AutoCrossbow**. Самый же маленький из команды, Го, порадует босса неподражаемой **Rage**. Приз за победу — **Peace Ring**.

#### Поиски подруги

**Призы:** Tonic, Thief Glove, Running Shoes, X-Potion, Tincture, Chain Saw, Potion, Fire Knuckle.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 14.

В поисках Терры команда забредет в **Zozo** (хорошее название для города). На самом деле, здесь и писать-то не про что. Врагов сильных





нет, сверхбосса тоже. Но есть часы, на которых необходимо установить нужное время, чтобы открылся секретный проход. Это шесть часов десять минут и пятьдесят секунд. А дальше будут прыжки с одного дома на другой. Добравшись до последнего этажа, вы встретите очень легкого босса.

## Примадонна

**Призы:** нет.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 16.

Когда судьба занесет вас в **Opera House**, у Селес (**Celes**) появится возможность прославиться. Она захочет побывать в шкуре оперной певицы. Но взбредет ей в голову эта идея столь неожиданно, что на зубрежку текста времени у вас не будет. Поэтому придется подсказывать ей слова, когда она будет на сцене. Порядок



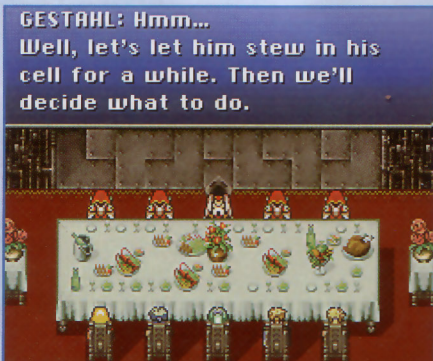
следующий:

- ① Oh my hero...
- ② I'm the darkness
- ③ Must I

Потом берите цветы у визитера и поднимитесь на балкон. На этом ваше участие в опере закончится. Аплодисментов не дожидаетесь.

## Банкет

В один прекрасный момент вам придется посетить **Vector** — столицу империи. Сам император Гештал (**Geshtal**) пригласит вас на переговоры. Но перед этим позволит побеседовать с солдатами, на что отводится всего четыре минуты, и за каждого солдата, с которым удалось поговорить, вам будут начислять очки. Необходимо поговорить с максималь-



ным количеством солдат. Когда время закончится, вас проводят в императорскую столовую, где и пройдут переговоры. За обедом придется поддерживать правильную тему разговора. Если сумеете угадать, в какую сторону клонит император, вы заработаете еще больше очков.

① First we must have a toast!

**To the Empire** — 2 очка.

**To the Returners** — 1 очко.

**To our hometowns** — 5 очков.

② What shall we do with him?

**Leave him in jail** — 5 очков.

**Pardon him** — 1 очко.

**Execute him** — 3 очка.

③ No one dreamed Kefka would use poison.

**What's done is done** — 1 очко.

**That was inexcusable** — 5 очков.

**Apologize again!!** — 3 очка.

④ With regard to General CELES.

**Was she an Imperial Spy?** — 1 очко.

**Celes is one of us!** — 5 очков.

**We trust Celes!** — 3 очка.

⑤ Any other questions for me?

Задайте каждый из трех вопросов по одному разу — получите шесть очков. За каждый повтор с вас снимут по десять очков. И запомните, какой вопрос вы задали первым.

① Espers that emerged from the sealed gate.

**Yes, the Espers have gone too far.** — 5 очков.

**But you unleashed their power!!** — 2 очка.

② Which did you ask first?

Укажите вопрос, который был задан первым, немного ранее. За правильный ответ получите пять очков.

③ Care for a rest break?

**Yes, let's take a break.** — 5 очков.

**Keep talking.** — 0 очков.

④ ...wish to hear me say?

**That all you really want is peace.** — 3 очка.

**That you war's truly over.** — 5 очков.

**That you're sorry...** — 1 очко.

⑤ Will you accompany me?

**Yes.** — 3 очка.

**No.** — 0 очков.

Теперь посмотрите, что произойдет в зависимости от того, сколько очков вам удалось набрать:

**0-39 очков:** войска уйдут из **South Figaro**.

**40-49 очков:** войска уйдут из **Doma** и **South Figaro**.

**50-59 очков:** войска уйдут из **Doma** и **South Figaro**, будут открыты склады.

**60-69 очков:** войска уйдут из **South Figaro** и **Doma**, будут открыты склады. А еще вы получите **Tintinabar relic**.

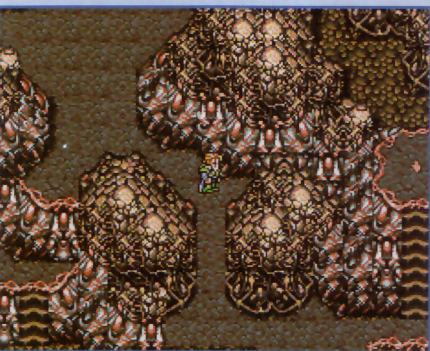
**За 70 и более очков:** освободят **South Figaro** и **Doma**, откроют склады. Получите **Tintinabar** и **Charm Bangle relic**.

## Конец этого мира

**Призы:** Murasame, Elixir, Beret, Atma Weapon, Hardened knife.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — от 21 до 30.

Все-таки Гештал и Кефка решили получить абсолютную власть. Из-за этого произошел



отрыв восточного полуострова. Этот кусок суши теперь парит над планетой и именуется **Floating continent**. Добраться до него можно только на дирижабле, но перед этим вам придется побеседовать с тройкой боссов. Сначала появятся **Ultros** и **Chupon**, у которых по **17000 HP** и **10000 HP** соответственно. Третьим будет **Air Force** с друзьями. На всю компанию придется **14720 HP**. Если победить этих боссов не получится с первого раза, то уж со второго — точно. Поэтому не станем заострять на них внимание. После победы ваша команда плюхнется на остров. Место очень скверное, так как придется блуждать по лабиринту и отбиваться от очень сильных врагов. Но в этом есть и своя прелесть: за поверженных противников будут начислять много **Exp. points**. Поэтому не спешите к последнему боссу, а прокачайте своих героев до требуемого уровня. Если закончатся лечилки и прочие нужные вещи, прыгните на дирижабль. Закупив все необходимое, вновь возвращайтесь на Плавающий континент. Когда почувствуете, что готовы к серьезному бою, идите к боссу.

**Босс: Atma**

**HP:** 24000

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 30.

Если вы послушали доброго совета и прокачали героев до нужного уровня, то особых проблем не будет. Другой альтернативы нет, иначе **Atma** вынесет вашу команду за пару минут. Но даже при достаточной прокачке все равно необходимо применять самые мощные



атаки (Эдгару — **ChainSaw**, Сэбину — **Pummel**). Два оставшихся члена команды должны кормить воак (да и себя тоже) **Elixir'ами**. Перед боем неплохо бы взять в команду Локи, и при помощи его способности **steal**, утащить у босса **Atma Weapon** — один из самых мощных мечей в игре. После победы убегайте из этого места и смотрите на агонию мира.

В **World of Balance** существует несколько мест, где прокачать героев можно очень быстро.

Первое находится на восточном острове и доступно только некоторое время — когда вы идете в страну эсперов. Все монстры, которые здесь водятся, являются огненными, поэтому не применяйте магию огня, или **Flame Sword**.

Второе — это **Floating continent**. Но здесь уже дело будет посложнее, так как враги очень сильные, а запас лечилок ограничен. Поэтому





приходится постоянно возвращаться на грешную землю для пополнения запасов.

## The World of Ruin

Мир изменился до неузнаваемости. Большинство городов исчезло, а те, которые остались, разрушены. Все герои разбросаны по разным частям света, и вам придется их искать и вновь создавать команду.

### Древнее захоронение

**Призы:** Exp. Egg, Man Eater, Crystal Mail, Czarina Gown, Genji Helmet.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** – 32.

Посетив **Kohligen**, вы встретите Сетзера (**Setzer**). Он ответит вас в **Daryl's tomb**, где спрятан второй дирижабль. Спустившись на второй этаж, зайдите в правую верхнюю дверь и осмотрите надгробный камень. Идите в открывшийся проход и переключите рубильник, затем выходите отсюда и направляйтесь в среднюю дверь. Используя черепаху, переправьтесь к двери. Прочитайте надписи на плитах, возвращайтесь в главный зал. Идите в левую верхнюю дверь, где надо указать недавно прочитанные надписи в определенном порядке. Должно получиться "THE WORLD IS SQUARE". Если все получится, то вам укажут расположение **Exp. Egg**. Спускайтесь на третий этаж и обследуйте левую стену. В ней обнаружится секретный проход, который и при-



ведет вас к ценному артефакту. На этом же этаже найдите рубильник и откройте дверь. Вернитесь в главный зал и вновь зайдите в среднюю дверь. Вновь переправившись на "Тортилле", переключите рубильник и проходите в дверь. Сохранив игру, идите дальше — вас ждет босс.

### БОСС: Dullahan

**HP:** 23450

Босс очень сложный, так как применяет атаку **Ice 3**. Но это его и погубит. Экипируйте всех героев **Wall Ring**, что защитит их от большин-

ства вражеских атак. **Ice 3** будет отражаться на босса и немного восстанавливать ему здоровье. Но любая ваша атака будет снимать во много раз больше. Вот так вы его и победите. Приветствуется использование магии **Fire 2**. Приза за победу вам не дадут. После пройдите в открывшийся проход, и у вас появится новый дирижабль.

### Тайный дыхатель

**Призы:** Ice Shield, Gold Hairpin, ed Cap, Aegis Shield, Thunder Shield.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** – 33.

Возможно, вы долго будете искать Сиана, так как он прячется в горах. Чтобы с ним встретиться, нужно пройти маленький квест. Помните девушку Лолу из городка **Miranda**, которая очень переживала отсутствие писем от своего возлюбленного? Навестите ее вновь, и вы увидите, что ее дом буквально завален цветами. Поговорите с ней и прочитайте письмо. Возьмите от нее письмо, выходите из дома. На ули-



це ждет почтовый голубь. Отдайте ему письмо и отправляйтесь вслед за ним. Вы попадете в мрачный город **Zozo**. Обойдите гостиницу и купите у прохожего **Rust-Rid** за 1000 монет. Идите в кафе и поднимайтесь на самый верх. Некогда закрытая дверь теперь открыта. Пройдите через пещеры, и вы встретите Сиана! Оказывается, это он писал письма и посылал цветы Лоле. Подберите на обрыве ключ от сундука и возьмите со стола конверт. Теперь Сиан вновь с вами. Только не забудьте опять побывать у Лолы.

### Последний бой

**Призы:** Rainbow Brush, Megalixir, Minerva, Tack Star, Force Armor, Ribbon, Fixed Dice, Red Cap, Nutkin Suit, Guantlet, Hero Ring, Aegis Shield.

**Рекомендованный уровень развития персонажей** — 55 и выше.

Заключительная часть игры, которая подвергнет испытанию ваше стремление к победе. Проходить Башню Кефки (**Kefka's tower**) придется, разбившись на три группы. Против вас будут выставлены отборные легионы врагов и несколько очень сильных боссов. Но нас интересует только самый последний, за которым мы бегали всю игру, а он постоянно ускользал.

### БОСС: Kefka

**HP:** 62000

Самый сложный противник, который сначала изматывает вашу команду, а потом с удовольствием ее прикончит. Его атака **Fallen One** будет отнимать 99.9% всех **HP**. Помимо этого Кефка обладает несколькими мощнейшими атаками. Так что на вся-



**Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.**

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

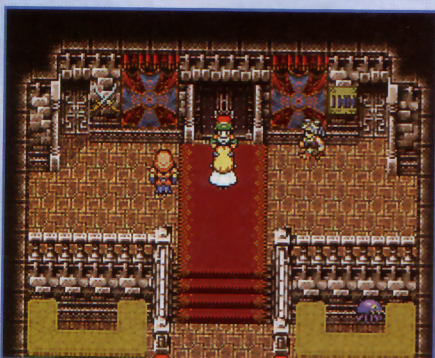


# ПРИЗЫ И СТАВКИ КОЛИЗЕЯ

Ставка	Приз за победу	Противник	Ставка	Приз за победу	Противник	Ставка	Приз за победу	Противник
Aegis Shield	Tortoise Shield	Borras	Force Shield	Thornlet	Dark Force	Ragnarok	Illumina	Didalos
Air Anchor	Zephyr Cape	Brontaur	Gauntlet	Thunder Shield	Vectagoyle	Rainbow Brush	Gravity Rod	Test Rider
Assasin	Sword Breaker	Test Rider	Gem Box	Economizer	Sr Behemoth	Red Cap	Coronet	Rhyos
Atma Weapon	Graedus	Gt Behemoth	Genji Armor	Air Anchor	Borras	Red Jacket	Red Jacket	Vectagoyle
Aura	Strato	Rhyos	Genji Glove	Thunder Shield	Hemophyte	Regal Crown	Genji Helmet	Opinicus
Aura Lance	Sky Render	Land Worm	Genji Helmet	Crystal Helmet	Fortis	Relic Ring	Charm Bangle	Sky Base
Behemoth Suit	Snow Muffler	Outsider	Genji Shield	Thunder Shield	Retainer	Rename Card	Marvel Shoes	Doom Dragon
Blizzard	Ogre Nix	Scullion	Gold Hairpin	Dragon Horn	Evil Oscar	Ribbon	Gold Hairpin	Rhyos
Blizzard Orb	Rage Ring	Allosaurus	Graedus	Dirk	Karkass	Rising Sun	Bone Club	Allosaurus
Bone Club	Red Jacket	Test Rider	Hardened	Murasame	Phase	Safety Bit	Dragon Horn	Pug
Break Blade	Break Blade	Lethal Wpn	Heal Rod	Magus Rod	Pug	Schimitar	Ogre Nix	Covert
Cat Hood	Merit Award	Hoover	Hero Ring	Pod Bracelet	Rhyos	Sky Render	Aura Lance	Scullion
Charm Bangle	Dragon Horn	Retainer	Ice Shield	Flame Shield	Innoc	Sneak Ring	Thief Glove	Tap Dancer
Chocobo Suit	Mooglesuit	Veteran	Illumina	Schimitar	Scullion	Sniper	Bone Club	Borras
Coronet	Regal Crown	Evil Oscar	Imp Armor	Tortoise Shield	Rhyos	Snow Muffler	Charm Bangle	Retainer
Crystal	Enhancer	Borras	Imp Halberd	Cat Hood	Allosaurus	Soul Sabre	Falchion	Opinicus
Crystal Helmet	Diamond Helmet	Dueller	Magus Rod	Strato	Allosaurus	Strato	Pearl Lance	Aquila
Crystal Mail	Ice Shield	Covert	Marvel Shoes	Tintinabar	Tyranosaur	Striker	Elixir	Chupon or Shadow
Crystal Orb	Gold Hairpin	Borras	Megalixir	Tintinabar	Siegfried	Stunner	Strato	Test Rider
Cursed Ring	Air Anchor	Steroidite	Memento Ring	Memento Ring	Chupon	Stunner	Strato	Test Rider
Cursed Shield	Cursed Ring	Didelous	Merit Award	Rename Card	Rhyos	Tabby Suit	Chocobo Suit	Vectaur
Czarina Gown	Minerva	Sky Base	Minerva	Czarina Gown	Pug	Tack Star	Rising Sun	Opinicus
Doom Darts	Bone Club	Opinicus	Mirage Vest	Red Jacket	Vectagoyle	Tao Robe	Tao Robe	Test Rider
Dragon Claw	Sniper	Test Rider	Mooglesuit	Charm Bangle	Outsider	Thief Glove	Dirk	Harpy
Dragon Horn	Gold Hairpin	Ogre	Murasame	Aura	Borras	Thief Knife	Thief Glove	Wart Puck
Drainer	Drainer	Enuo	Muscle Belt	Crystal Orb	Allosaurus	Thornlet	Mirage Vest	Opinicus
Economizer	Dragon Horn	Vectagoyle	Ninja Star	Tack Star	Chaos Dragon	Thunder Blade	Ogre Nix	Steroidite
Elixir	Rename Card	Cactrot	Nutkin Suit	Genji Armor	Opinicus	Thunder Shield	Genji Shield	Outsider
Exp. Egg	Tintinabar	Steroidite	Ogre Nix	Soul Sabre	Sr Behemoth	Tiger Fangs	Fire Knuckle	Mantodea
Falchion	Flame Shield	Outsider	Paladin Ring	Gold Hairpin	Borras	Titanium	Cat Hood	Brachosaur
Fenix Down	Magicleite	Cactrot	Paladin Shield	Force Shield	Hemophyte	Tintinabar	Exp. Egg	Dark Force
Fire Knuckle	Fire Knuckle	Tumbleweed	Pearl Lance	Strato	Sky Base	Tortoise Shield	Titanium	Steroidite
Fixed Dice	Fire Knuckle	Trixtor	Pod Bracelet	Hero Ring	Hemophyte	Trump	Trump	Allosaurus
Flame Saber	Ogre Nix	Evil Oscar	Punisher	Gravity Rod	Opinicus	Valiant Knife	Assasin	Woolly
Flame Shield	Ice Shield	Iron Hitman	Rage Ring	Blizzard Orb	Allosaurus	Wing Edge	Sniper	Rhyos

кий случай держите уровень здоровья ваших героев на максимально высоком уровне. Экипировать необходимо самое мощное оружие и лучшую броню. Также применяйте хорошо развитых эсперов.

В The World of Ruin особенных проблем в прокачке героев не существует, так как есть Exp. Egg. Но все-таки есть замечательное место, где водятся динозавры. На ос-



татках восточного континента есть лес, прогулки по которому и потревожат древних тварей. За каждого заваленного ящера отваливают безумное количество EXP.

## COLOSSEUM

(World of Ruin)

Специально для азартных людей существует возможность повеселиться и в FFVI. Летите на

северо-запад карты, где находится "Колизей". Попад сюда, вы можете делать ставки на результат поединка между вашим героем и одним из монстров, собранных со всего света. От ставки зависит противник и приз за победу. Все возможные варианты приведены в таблице. Но особое внимание стоит уделить получению Exp. Egg, который дают за Tintinabar после победы над Dark Force.

## Анонс

В следующем номере вас ждет прохождение оставшихся квестов и увлекательный рассказ о жизни и смерти драконов и знакомство с новыми персонажами Gogo, Relm Argowny, Mog и Umaro, которые войдут в вашу команду. А закончит рассказ обзор бонусов, которые разместились на диске. Так что ждите, продолжение следует.

PlayStation





## State Of Emergency

### Пропуск миссии

В процессе игры нажмите ◀ (4 раза), ▲. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Невидимость

В процессе игры нажмите L1, L2, R1, R2, X. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Бесконечные боеприпасы

В процессе игры нажмите L1, L2, R1, R2, ▲. Если вы правильно ввели код, появится сообщение. Вы не должны держать в руках оружие, иначе код не сработает.

### Бесконечное время

В процессе игры нажмите L1, L2, R1, R2, ○. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Обезглавливающие удары

В процессе игры нажмите L1, L2, R1, R2, □. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Увеличить грабёж

В процессе игры нажмите R1, L1, R2, L2, ▲. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Маленькие люди

В процессе игры нажмите R1, R2, L1, L2, X. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Крупные люди

В процессе игры нажмите R1, R2, L1, L2, ▲. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Люди нормального размера

В процессе игры нажмите R1, R2, L1, L2, ○. Если вы правильно ввели код, появится сообщение.

### Играть за Bull в режиме Kaos

В процессе игры нажмите ◀ (4 раза), X. Если вы правильно ввели код, появится сообщение. Можно открыть

персонажа, пройдя уровень East Side в Revolution.

### Играть за Freak в режиме Kaos

В процессе игры нажмите ◀ (4 раза), ○. Если вы правильно ввели код, появится сообщение. Можно открыть персонажа, пройдя уровень Chinatown в Revolution.

### Играть за Spanky в режиме Kaos

В процессе игры нажмите ◀ (4 раза), ▲. Если вы правильно ввели код, появится сообщение. Можно открыть персонажа, пройдя уровень Capitol City Mall в Revolution.

### Бесконечное время в режиме Kaos

Завершите все Kaos-уровни в основном режиме игры.

### Уровень Chinatown

Заработайте 25000 очков на уровне Capitol City Mall в режиме Kaos.

### Уровень East Side

Заработайте 50000 очков на уровне Chinatown в режиме Kaos.

### Уровень Corporation Central

Заработайте 100000 очков на уровне East Side в режиме Kaos.

### Уровни Last Clone Standing levels

Пройдите трехминутную и пятиминутную версии всех уровней, чтобы получить соответствующие их версии для режима Last Clone Standing.

## Pirates: The Legend of Black Kat

### Неуязвимость для Katarina

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите X, ○, L3, ▲, R3, SELECT, R3, L1, L2, □.

### Неуязвимость для Wind Dancer

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите SELECT, ▲, L1, X, R3, L2, □, R3, ○, L3.

### Бесконечные предметы для подбора

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите ▲, L1, SELECT, L2, R3, L3, □, X, R3, ○.

### Бесконечное ускорение

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите SELECT, L1, R3, □, L3, ○, L2, ▲, X, L3.

### Показать все сундуки с сокровищами

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите R3, X, ▲, L3, ○, L1, SELECT, L3, □, L2.

### Показать все зарытые сокровища

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите ○, X, □, ▲, L1, SELECT, L3, L2, L3, R3. Зеленые крестики появятся на карте, отмечая места зарытых сокровищ.

### Все ключи от сундуков с сокровищами

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите ○, SELECT, X, □, R3, L1, L3, L2, ▲, L3.

### Усовершенствование Wind Dancer до Galleon

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите L2, ▲, R3, L3, X, □, R3, SELECT, L1, ○. После это требуется уплыть на другую карту.

### Усовершенствование меча Катарины

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите R3, SELECT, L2, L3, □, X, L1, ○, L3, ▲.

### Дополнительное золото

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите ▲, R3, L1, □, X, R3, SELECT, L3, ○, L2.

### Забавные голоса

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите R3, ○, SELECT, X, R3, ▲, L1, □, L2, L3.

### Альтернативная музыка для Glacial Gulf

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите L1, X, ▲, L2, □, ○, L3, SELECT, R3, L3. Теперь во время скольжения по склону вы услышите музыку из SSX.

### Индикатор яда

В процессе игры зажмите R1 + R2 и нажмите ▲, L2, L1,

□, L3, X, L3, ○, R3, SELECT. Теперь индикатор яда превратится в голову Kane из Command & Conquer.

### Приветствие валькирии

Сохраните игру, а потом позвольте валькирии убить Катарину, причем так, чтобы валькирия не получила повреждений во время боя.

### Альтернативные костюмы для Катарины

Этот код потребует от вас наличие двух игроков и двух контроллеров. В главном меню одновременно зажмите L1 + L2 + ▲ + SELECT + L3 на первом контроллере и R1 + R2 + ▲ + START + R3 на втором. Если все сделано правильно, вы услышите музыку. С помощью аналогового контроллера на первом геймпаде вы сможете менять числа, которые появятся на экране. Начав новую игру или же загрузив сейв, вы увидите соответствующий костюм Катарины.

### Коды костюмов

**Изначальный костюм**  
0000:0000

**Рыжие волосы, красное с оранжевым бикини**  
0000:0010

**Синие волосы, красное с оранжевым бикини**  
0000:0011

**Загар, русые волосы, красное с желтым бикини**  
0000:0100

**Светлые волосы, красное с желтым бикини**  
0000:0101

**Светлые волосы, розовое бикини**  
0000:0110

**Светлые волосы, серебристое бикини**  
0000:0111

**Рыжие волосы, черное бикини, черные чулки**  
0000:1000

**Розовые волосы, черный костюм**  
0000:1001

**Синие волосы, костюм медного цвета**  
0000:1010

**Фиолетовые волосы, серебристый костюм**  
0000:1011



# FINAL FANTASY: THE WATCH

## Альтернатива

Ни для кого не секрет, что любой вышедший в Японии тематический продукт сопровождается массой дополнительных товаров — это куклы, диски с саундтреками, плакаты, майки, брелки и так далее. Не на последнем месте находятся и часы. Например, к релизу десятой части Final Fantasy были выпущены специальные часы с логотипами игры. Они, конечно, даже близко не могут сравниться с Final Fantasy: The Watch, но и цена у них не так велика — всего-то \$50.



Найти такие часы у нас в свободной продаже невозможно.



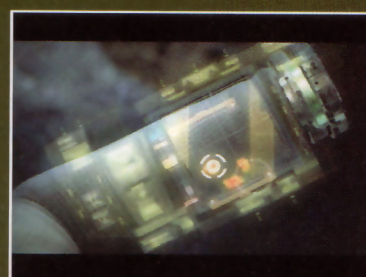
наша сегодняшняя «железная» тема имеет непосредственное отношение к этому творению компьютерной анимации. Помните, что сразу бросается в глаза практически с первых кадров фильма — конечно же, почти волшебный голографический и одновременно вполне осязаемый интерфейс большинства устройств, которыми пользовалась главная героиня фильма Аки Росс. Таковым был и Wristholo — ее наручный компьютер. Однако в нерабочем состоянии он мало чем отличался от браслета обычных наручных часов. И именно этим фактом воспользовалась компания Seiko, выпустив на рынок часы Final Fantasy: The Watch, сделанные по образу и подобию прибора, помогавшего разыскивать души Земли. Точнее, все наоборот: именно эти часы станут прототипом целого ряда устройств, к 2065 году превратившихся в Wristholo, который поможет спасти Землю от вторжения...

Но пока до осязаемых голограмм еще далеко, так что придется довольствоваться обычными часами, хотя «обычными» их назвать вряд ли удастся. Футуристический дизайн, странная форма сразу навевают воспоминания о фильме. Узкий прямоугольный корпус из нержавеющей стали, пластика и полиуретана удобно ложится поперек запястья, плотным кольцом охватывая руку. Управление этим чудом техники осуществляется пятью кнопками, расположенными справа от дисплея. Верхняя служит для переключения режимов, следующие три — для настройки и работы с этими режимами, в основном секундомером и

таймером. Пятая же кнопка, находящаяся снизу от дисплея, заставляет вспыхнуть подсветку, и ровное мягкое свечение отбросит назад самую кромешную тьму. Подтверждая свое футуристическое происхождение Final Fantasy: The Watch, достаточно серьезно «укомплектованы», но, к сожалению, у них нет таких, в общем-то, и ненужных прибамбасов вроде термометра, компаса или карты звездного неба. Зато есть другие очень полезные режимы работы, всего их четыре: обычный, секундомер, обратный отсчет времени и будильник.



■ Четыре кнопки управления удобно разместились справа от экрана. Яркий-синий цвет одной из них явно намекает на частоту ее использования.



Вряд ли кому-нибудь из читателей OPM не знакомо название Final Fantasy: The Spirits Within. Выбрав странный сюжет, совершенно не похожий на игровую вселенную FF, и полностью сместившись в научную фантастику, великая Square чуть не выкопала себе могилу, когда этот амбициозный проект с треском провалился в прокате. Тем не менее фильм все же оставил довольно яркий след в истории кинематографа.



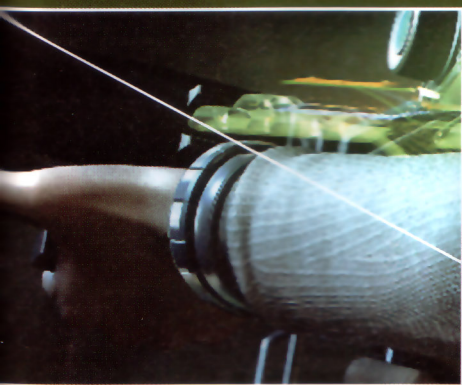
■ То что эти часы относятся к Final Fantasy, можно узнать, только увидев их вместе с коробкой.



■ Макет Wristholo в натуральную величину, за него и \$300 не жалко.

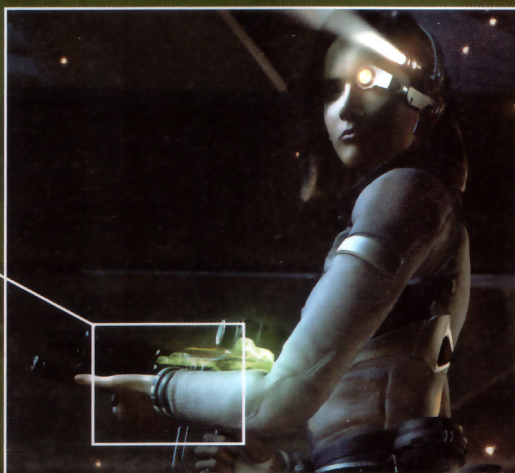


■ Пятая же кнопка, находящаяся снизу от дисплея, заставляет вспыхнуть подсветку, и ровное мягкое свечение отбросит назад самую крошечную тьму.



■ Если внимательно посмотреть фильм, то на одной из сторон Wristholo можно заметить логотип Seiko.

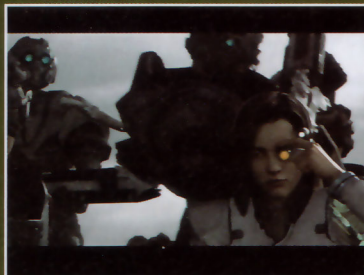
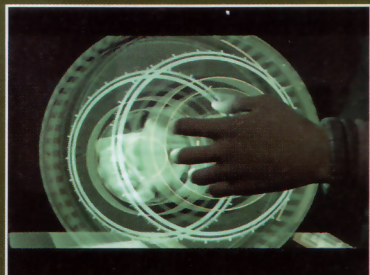
Про первый, думаю, рассказывать особенного не надо. Здесь все стандартно: крупными цифрами отображаются минуты, часы и секунды, а совсем маленькими вверху — месяц, число и день недели. Только календарь в автоматическом режиме будет работать лишь до 2046 года, а что будет потом, неизвестно... Очень удобной является возможность переключаться между американским стандартным 12-часовым отображением времени и более привычным для нас 24-часовым, называемым у них «военным». С секундомером также все понятно. Отсчет времени до 10 часов, точность измерений — 0,01 секунды, плюс возможность сохранения 8 последних результатов. Таймер, или режим обратного отсчета, пригодится не только любителям готовки по рецептам и дайверам (ведь часы имеют водонепроницаемый корпус) — с его помощью очень удобно засекают время игры в вашу любимую FF, чтобы случайно не засидеться за джойстиком до утра!). Для этого существуют уже готовые варианты на 3, 5, 10 и 15 минут, но можно установить и собственный вариант, период которого настраивается до 10 часов. Но наиболее полезен последний режим — будильник с



■ Браслет часов закрывается вполне обычным замком.

мелодичным сигналом. Его работу, думаю, объяснять не нужно. Скажу лишь, что в использовании он очень удобен, а вкл/выкл режима осуществляется одной кнопкой, жаль только мелодию нельзя выбирать. Что ж, настало время приобщиться к вселенной Final Fantasy. Фанаты игрового сериала, поклонники фильма, спешите, часы Final Fantasy: The Watch выпущены ограниченным тиражом, и с каждым днем в свободной продаже их остается все меньше. А цена — \$350 — не так уж и велика для настоящих отаку, если вы понимаете, о чем я...

Михаил Разумкин



В ПРОДАЖЕ С 26 МАРТА



## В НОМЕРЕ

Профессиональный софт отнюдь не так сложен, как кажется. Освоить его и зарабатывать реальное бабло легко — было бы желание. **Читай об этом в COVER STORY.**

Кодировать в "DivX :)" и писать музыку на компе реально для тебя. Нужно лишь подобрать грамотные проги, разобраться и настроить их. **В этом тебе поможет рубрика КРЕАТИВ.**

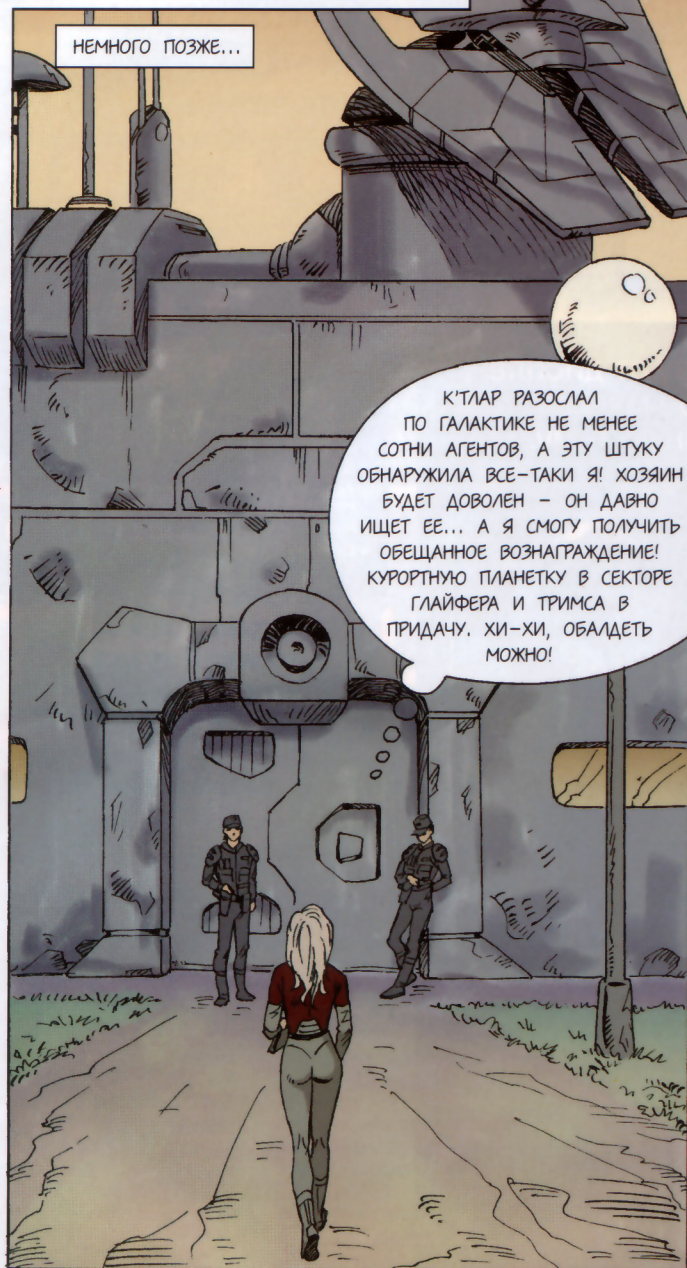
Напрягает учеба? Не пора ли заюзать железо на полную мощность и разгрузить себя. **Технарь ты или гуманитарий, нужную инфу ты найдешь в рубрике АПГРЕЙД МОЗГОВ.**

Хорош платить за "реаниматоры" и по десять раз переустанавливать ось! **Лезь в БОЛТЫ & ГАЙКИ, готовь "экстренный набор" своими руками и приводи систему в порядок.**

Палм теперь — не роскошь, а средство передвижения. Пора настроить своего карманного друга. **Подборка жизненно важного софта для Palm в рубрике КАРМАНЫЙ СОФТ.**



# ИГРОКИ



НЕМНОГО ПОЗЖЕ...

К'ТЛАР РАЗОСЛАЛ ПО ГАЛАКТИКЕ НЕ МЕНЕЕ СОТНИ АГЕНТОВ, А ЭТУ ШТУКУ ОБНАРУЖИЛА ВСЕ-ТАКИ Я! ХОЗЯИН БУДЕТ ДОВОЛЕН — ОН ДАВНО ИЩЕТ ЕЕ... А Я СМОГУ ПОЛУЧИТЬ ОБЕЩАННОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ! КУРОРТНУЮ ПЛАНЕТКУ В СЕКТОРЕ ГЛАЙФЕРА И ТРИМСА В ПРИДАЧУ. ХИ-ХИ, ОБЛАДЕТЬ МОЖНО!



ПРОФЕССОР ПОПРОСИЛ МЕНЯ ПЕРЕДАТЬ СРОЧНОЕ СООБЩЕНИЕ НА КАФЕДРУ АРХЕОЛОГИИ ПРИУЧЕНОМ СОВЕТЕ ФЕДЕРАЦИИ.

ОПЯТЬ?

С ТЕХ ПОР КАК НАШЛИ ЭТОГО... ЗАМОРОЖЕННОГО, МЫ ВСЕ ВРЕМЯ ДЕРЖИМ КАНАЛЫ СВЯЗИ ОТКРЫТЫМИ... С УМА ОНИ ВСЕ ПОСХОДИЛИ — ВОТ ЧТО Я СКАЖУ.



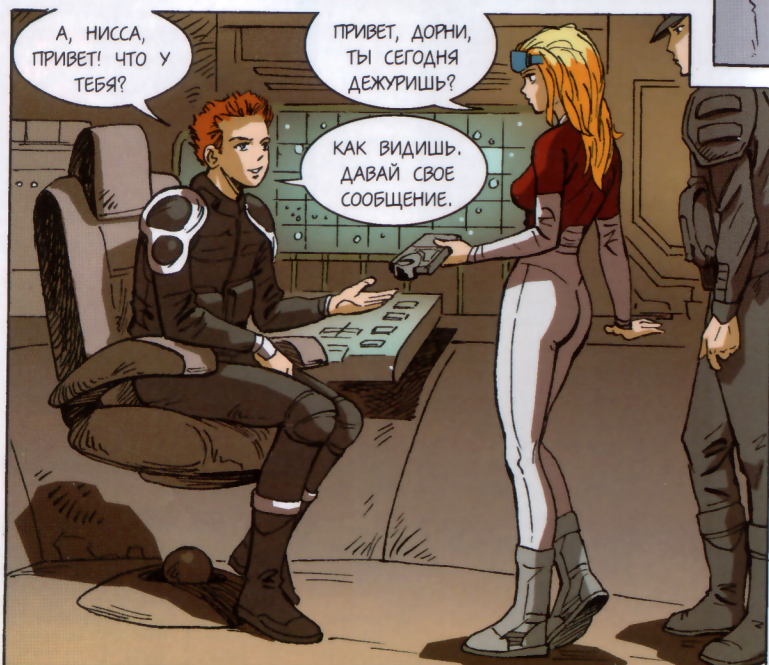
ЭЙ, ЗАРК, ХВАТИТ ПОДПИРАТЬ СТЕНКУ ПРОВОДИ ДЕВУШКУ.



Я СМОТРЮ, ВЫ УСИЛИЛИ МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ? С ЧЕГО БЫ ЭТО?

СОЛАНЖ БОИТСЯ УТЕЧКИ НАУЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ.

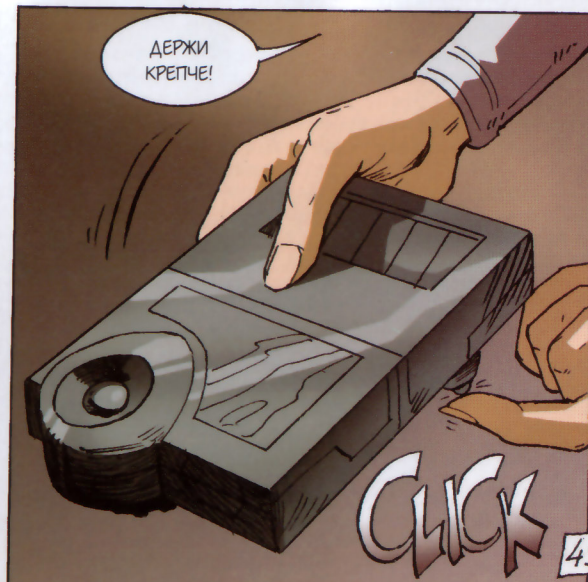
НОСИМСЯ С ЭТИМ ПАЦАНОМ КАК С ПИСАНОЙ ТОРЕБОЙ...



А, НИССА, ПРИВЕТ! ЧТО У ТЕБЯ?

ПРИВЕТ, ДОРНИ, ТЫ СЕГОДНЯ ДЕЖУРИШЬ?

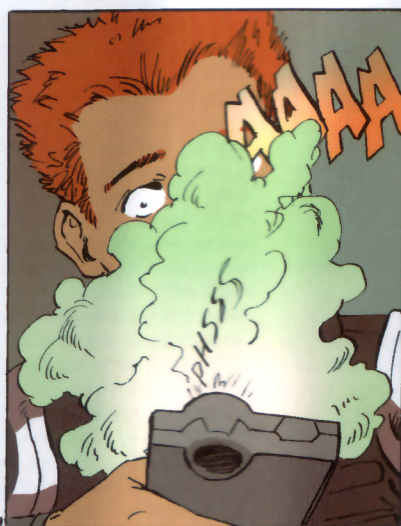
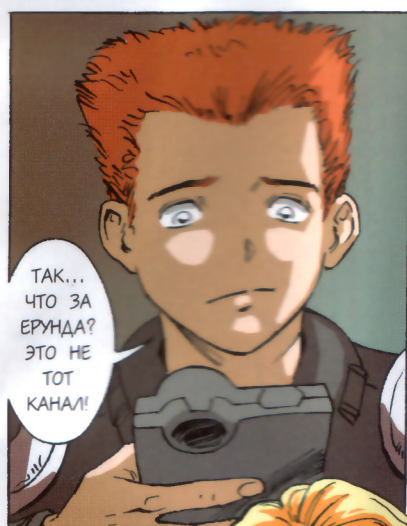
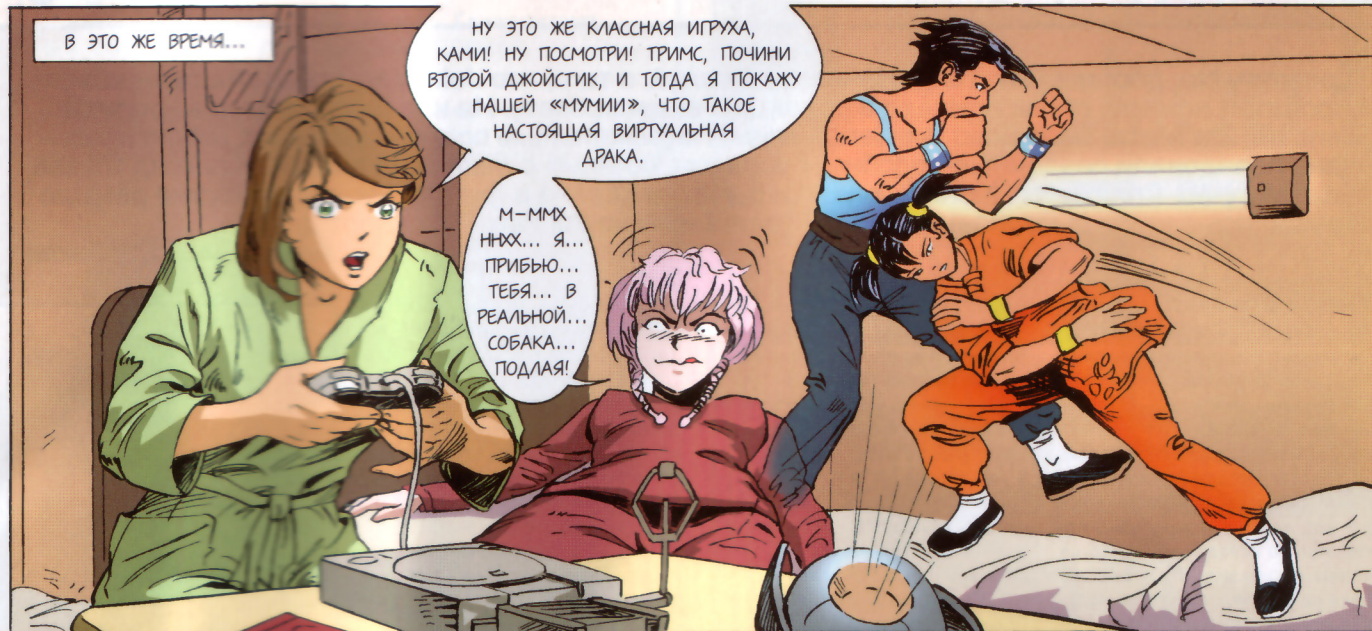
КАК ВИДИШЬ. ДАВАЙ СВОЕ СООБЩЕНИЕ.



ДЕРЖИ КРЕПЧЕ!

CLICK







**Здравствуйтесь, дорогие читатели! Начнем, пожалуй, с того, что Joker, которого мы так хвалили в прошлом номере, снова прислал в редакцию видеокассету. На нее были записаны ролики Silent Hill 2 и Metal Gear Solid 2 с наложенным музыкальным сопровождением. Лично меня очень порадовали созданные подобным образом «клипы» с песнями канадских легенд thrash metal могучих Annihilator. Кстати, кассета была упакована в футлярчик, под которым раньше скрывались записи выступлений King Diamond и Merciful Fate. Такие вот дела.**

**Александр Щербаков**

## Умная отмазка

Здравствуйтесь, уважаемые Виктор Перестукин и всемирно известный Александр Щербаков!

Вот порадовали старика, засветили меня в журнальчике за март 2002 г. А я думал, уже окончательно списали бедолагу. Письмишко мое старое, но все равно приятно. Так вот, кхе-кхе... хочу заметить кое-что по поводу ваших ответов на мое письмишко. Ответ Виктора меня не огорчил, просто он подумал, что я жалею на OPM по поводу травли PS one. Нет-нет, я к журналу претензий в этом вопросе не имею. Под человекообразными я имел конкретно одного хвастливого и нескромного сбербанковского работника, состоящего в рядах читателей OPM. Вы меня, Виктор, просто не совсем поняли, но ответ ваш мне понравился. А вот Александр меня разочаровал окончательно. Сначала он меня удивил своим ответом на мое письмо о Dino Crisis 2. Ничего, кроме неаргументированных (зато насколько точных! – прим. А.Щ.) формулировок и вялого перевода дискуссии на другую тему, в ответе не было. Жаль, стареем, нет уже

блеска в глазах и остроты пера. А может, Александру было лень тратить время на нехорошего человека из г. Ростова-на-Дону, не желающего понять всю отстойность «Резидентов» и «Дино Кризисов». Кто знает. Но ответ по PlayStation 2 меня тоже не вдохновил. Вы, Александр, конечно, сказали все правильно. PlayStation 2 будет дешевле и будет на «Соне» появляться много интересных проектов. Но речь ведь не об этом. Проблема для российского геймера не в самой стоимости консоли PlayStation 2. Она сейчас стоит нормально и купить ее не такая уж проблема. Проблема в другом, Александр, и вы это знаете, но предпочитаете уйти в сторону, накатав в журнале «умную» отмазку. Даже если бы сейчас PS2 стоила \$100, я бы ее все равно не купил. Платить \$60 за игру? В России?.....!!!!??? Хммм... Это глупо. Ну, есть у нас в стране отдельные мажоры, которые без проблем ознакомятся со всеми интересными проектами на PlayStation 2, ну и что. Мажоры победнее будут копить «зеленые» на очередную игрулю. Дело не во мне и не в них.

Как я понимаю, журнал ориентирован на широкие массы играющей братии? А вот вся эта компания с PS2 как раз и пролетает. Да ладно, что я вам объясняю. Вы и так все понимаете, но делаете вид, что не в курсе. Этакая позиция страуса, спрятавшего голову в песок. Дело ваше, Александр, можете и дальше страусничать. Успехов вам на этом поприще.

Была у меня надежда на локализацию игр на PlayStation 2 для России, но мечта идиота не суждено сбыться. Как показал опыт локализации игр для PS one, если что и сделают для российского геймера, то чайную ложку и игры средние, а не хиты. По принципу: на тебе Боже, что нам не гоже. Журнал теперь я покупаю редко, к сожалению. Не вижу смысла заниматься «официальной игровой мастурбацией». Движение есть, результата нет. Если раньше OPM был для меня основным советником в мире PlayStation, то сейчас он превратился в некое справочное пособие о некой приставке и играх, которые вроде бы есть, но их для народа и нет. Но это не ваша вина, я понимаю. Вина моя.

Надо было мне родиться не Вадимом из г. Ростова-на-Дону, а Джимом из Европы или Америки. Судьба, судьба. Но не будем о грустном, поговорим о журнале (немного). Очень понравился новый раздел «Библиотека PS2» плюс купон PS2 интернет-магазина. Полезные штуки, а, главное, дающие представление о том, что сейчас выпускается из игр для PlayStation 2. Короче говоря, почитать можно. Дизайн журнала неплох. А начертание сверху символов на каждой странице очень понравилось лично мне. Помню, еще в первых выпусках журнала за 1998 год на страницах, где шла нумерация, рисовались формы и кнопки PlayStation. Все это было очень стильно. Но это уже мои личные вкусовые пристрастия, не буду вам их навязывать. Ладненько, закругляюсь. Не буду вас отвлекать от более насущных дел.

**С уважением и горячим приветом с Юга, Шубин Вадим, г. Ростов-на-Дону**

Начнем с того, что ситуацию с PlayStation 2 в России мы понимаем хорошо и голову в песок не прячем. Естественно, мало кто хочет выкладывать по полсотни долларов за игру. Да и возможностей таких порой просто нет. Но что мы тут можем поделать? А вы? В любом случае PlayStation 2 на данный момент остается (и оста-



**Джиппи, г. Киев, Украина.**



**Матвиенко Максим, г. Москва.**

нется) наиболее приемлемым для покупателя вариантом «консоли нового поколения». Неужели лучше остаться один на один со старой приставкой и старыми (пусть и хорошими) играми? Выбора нет. А Xbox и GameCube – это несерьезно. Думаю, вы сами понимаете почему.

Оцените и такой момент. Часть игр для PlayStation 2 уже продается по сниженным ценам. Это и Platinum линейка, и просто подустаревшие (но не до уровня PS one) продукты. 1000 рублей – многим такие траты вполне по силам. Конечно, все привыкли бежать на рынки и хватать диски по 50 рублей охапками. И в этом проблема. Ждете пиратства? Ждите и дальше. Вряд ли дождетесь. А если и дождетесь, не надейтесь на пятидесятирублевки. DVD-диски за такие деньги вам никто продавать не будет.

Вот Вадим в своем предыдущем письме говорил, что, возможно, стоит повременить до PlayStation 3. Можете быть уверены, что там ситуация будет такая же. Вы просто потеряете драгоценное время. Ну а насчет локализаций... Вы не совсем правы. Немного наладится рынок – и все придет. Уже сейчас некоторые вещи наклеиваются. Просто поверьте мне на слово.



Адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт,  
а/я 652 "OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ"  
E-mail: playstation@gameland.ru



Группа Жасин, г. Харьков, Украина.

### Геймеры рехнулись

Здравствуй, редакция ОРМ.  
Это моя первая попытка истратить чернила и листок бумаги, чтобы написать вам. Начну я с самого главного. Дело в том, что обиден я на вас коллеги геймеры, очень обиден. В чем обида? А вот в чем: почему такие ужасные игры, как (с-12), The Italian Job, FIFA 2002 вообще вошли в тройку лучших игр года? А! По моему (и не только) мнению, The Italian Job не должна входить даже в 10 игр месяца! А тут еще и года. Эта игра просто ужасна, в ней нет ничего хорошего. Графика – тихий ужас. Звук – слышать только глухим, а то опасно для слухника. Музыка вообще в стиле кантри. О ее недостатках можно писать очень долго (боюсь, листов и пасты не хватит). И скажите мне на милость, как это вообще могло выбраться на первое место? Алло!!! Проснитесь, геймеры. Ладно, хватит об этом, надо захва-

тить еще пару игрушек. А вот еще хочу сказать, что Vanishing Point и Formula One 2001 достойны стоять высоко и притом долгое время.

Далее вас в программе ожидают:

1. Как Syphon Filter 3 попал на 1-ое место.

2. Как (с-12) попала на 2-ое место.

3. Почему Alone in the Dark: The New Nightmare попала на 3-е место.

Итак, продолжим. Я истинный поклонник знаменитой серии Syphon Filter, но хочу сказать, что третья часть этого шедевра оказалась не очень достойна того места, на котором она сейчас стоит. Проблема оказалась не серьезной, но достаточно ранимой. Поняли о чем идет речь? Правильно! Не поняли. Графика и прорисовка Gabe Logan'a и других персонажей оказалась недостаточно хорошей. Угловатые плечи, ноги, голова и другие части так называемого «тела» просто отвратительны по сравнению с предыдущими частями Syphon Filter. А так игрушка довольно неплохая.

Что о (с-12): плохое управление, графика страдает, заставки фильмовых нет. И что говорить о ней, и притом ставить на 2-ое место игры года. Да на второе! Именно! Задумайтесь господа геймеры и геймерши. Что вы творите с PS one? Эта приставка еще может жить, а вы ее губите!..

Да, действительно небольшой сюрприз: Alone in the Dark: The New Nightmare встал на 3-е место. Что делается в этом мире? С редакторами ОРМ я согласен, что эта игрушка просто что-то. Графика – хорошая, длительность – отличная, многое из этой игры можно описывать долго, но уж хватит.

Итак! Вдумайтесь все о том, что вы выбрали. Какие игры вы отфутболили и что вы поставили на первые места. Стыдно?

Для тех, кто хочет опровергнуть сказанное выше, пишите мне:

197110 г. Санкт-Петербург, ул. Ораниенбаумская д.18, кв.17. LEO

e-mail: leo\_ps2@mail.ru

LEO, г. Санкт-Петербург

Далеко не со всеми высказываниями LEO мы согласны. Очень странно он оценивает многие про-



Ващенко Ирина,  
г. Красный Луч, Украина.

Интернет-магазин с доставкой

# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

**СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ  
ВСЕХ ЖАНРОВ**

Заказ DVD фильмов по интернету  
круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>



**\$105.99**

**3 DVD BubbleGum Crisis**

<p><b>\$64.95</b> <b>NEW</b> Akira</p>	<p><b>\$85.99</b> Urotsukidoji: Perfect Collection (2 DVD)</p>	<p><b>\$55.99</b> Neon Genesis Evangelion - Collection 0:2</p>	<p><b>\$279.95</b> Fushigi Yugi - The Mysterious Play - Volume 1, Suzaku (4 DVD)</p>
<p><b>\$35.99</b> <b>NEW</b> Братство Волка (2DVD)</p>	<p><b>\$27.95</b> Мечта всех женщин / Meilleur Espoir Feminin</p>	<p><b>\$27.95</b> Облутус / Triffin</p>	<p><b>\$27.99</b> Трафик / Traffic</p>
<p><b>\$37.66</b> Beavis and Butt-head: The Final Judgement</p>	<p><b>\$39.95</b> Final Fantasy: The Spirits Within</p>	<p><b>\$27.95</b> Большой размер / Large</p>	<p><b>\$32.95</b> Джей и молчаливый Боб наносят ответный удар / Jay and Silent Bob Strike Back (2 DVD)</p>

**Заказы по телефону  
можно сделать  
с 10.00 до 21.00 без выходных**



**(095) 798-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360**

**ПРИ ПОКУПКЕ  
DVD ДИСКА**

**ПОДАРОК!**

**ЖУРНАЛ  
TotalDVD**





# FAQ

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В этом номере журнала мы решили поместить к «Письмам» список вопросов, часто задаваемых нашими читателями. Каждый вопрос, что характерно, комплектуется ответом. Вся сегодняшняя подборка посвящена PlayStation 2. Подобные материалы мы планируем публиковать и в дальнейшем. А потому пишите, спрашивайте, а мы постараемся вам ответить!

### ??? СКОЛЬКО В РОССИИ СТОЯТ ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ДИСКИ ДЛЯ PLAYSTATION 2?

Минимальную и максимальную цены назвать сложно. Но в целом разброс примерно таков. В России новые игры для PlayStation 2 обычно стоят около \$60 или \$80. Но бывает, что вещи вроде европейского издания Silent Hill 2 (распространяемое с бонус-диском) пытаются продать и по \$100. В то же время сейчас на рынке появляются Platinum-версии хитовых игр (то есть уже собравших неплохую кассу), да и просто «удешевленные» диски, не входящие в эту линейку. Стоимость такой продукции значительно ниже – около \$25. При этом за такие деньги вполне можно купить не «какое-то барахло», как думают некоторые люди, а даже очень «мощные» игры. Например, Gran Turismo 3 A-Spec или Dead of Alive 2.

### ??? ОЖИДАЕТСЯ ЛИ ПАДЕНИЕ ЦЕН НА PLAYSTATION 2?

Цены на PAL'овскую PlayStation 2 уже была снижена, в результате чего она стала самой дешевой консолью нового поколения (по крайней мере в России). Следующее снижение цен скорее всего произойдет не ранее официального российского релиза PlayStation 2 (он все еще планируется). Или же в отдаленном будущем, когда платформа просто устареет. В Северной Америке снижение цен на приставку ожидается к началу лета, сразу после E3 этого года. Кроме того, как вы могли прочитать в новостях, Кен Кутараги обмолвился о возможности «совмещения» Emotion Engine и графического процессора и использования полученного чипа в PlayStation 2. Такое решение понизит себестоимость приставки, что опять же положительным образом скажется на ее цене.

### ??? ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА ПРИСТАВКИ С МАРКИРОВКОЙ PAL И NTSC?

Вопрос из разряда вечных. По поводу отличий систем PAL и NTSC мы сейчас, конечно, распространяться не будем. Разберемся вот с чем. Приставки разных систем предназначены для разных рынков: европейского и американско-

го соответственно. Диски, предназначенные для консолей PAL-модификации, не подходят к NTSC-консолям. И наоборот. То есть, купив европейскую PlayStation 2 (PAL), вы не сможете «крутить» на ней игры от американской или японской PlayStation 2. При этом диски от японской PlayStation 2 не будут подходить к американской, даже несмотря на то что обе они работают в системе NTSC, так как имеют различные частоты (4,43 и 3,56). Не стоит забывать и о разделении на зоны (или регионы), но это относится только к DVD-фильмам. Упомянем еще и о том, что PAL и NTSC консоли рассчитаны на разные источники питания. У PAL – на 220 вольт, а у NTSC – на 110 вольт. Именно поэтому американская и японская консоли продаются с дополнительными внешними трансформаторами, и включать их в нашу сеть напрямую нельзя.

### ??? ПОДХОДЯТ ЛИ ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ PLAYSTATION 2 К ПРИСТАВКАМ РАЗНЫХ МОДИФИКАЦИЙ?

Как правило, большинство аксессуаров не различают «расу» приставки. Трудности могут возникнуть лишь с устройствами, комплектующимися дисками с драйверами или другим софтом (как правило, это различные взломщики кодов, DVD Region X, нестандартные карты памяти и т.п.), поскольку мы опять сталкиваемся с региональной защитой. При покупке таких продуктов нужно обязательно поинтересоваться для какого рынка (приставки) он предназначен. Иначе вы просто выкинете деньги на ветер.

### ??? ПОЗВОЛЯЕТ ЛИ DVD REGION X ПРОИГРЫВАТЬ DVD-ДИСКИ ЛЮБОЙ ЗОНЫ?

Да. Но с оговорками. Если у вас PAL-приставка, то тут проблем никаких нет. Все читается свободно (за редким исключением). С американскими же машинами все сложнее. DVD Region X делает свое дело, и приставка становится мультizonной, то есть способной читать диски любых зон (1-ая зона – США, 2-ая – Европа и Япония, 5-ая – Россия). И тут вмешивается один фактор: NTSC-консоли не могут воспроизводить PAL'овские DVD-диски. Так что если вы собираетесь смотреть

отечественные DVD-диски, то дождитесь российского релиза приставки или покупайте европейскую версию сейчас. Во избежание недоразумений спешим обратить внимание на то, что речь здесь идет только о DVD-фильмах. DVD Region X не позволяет запускать игры с других версий приставки. Он для этого не предназначен. Устройство исключительно для любителей кино.

### ??? Я КУПИЛ DVD-ФИЛЬМ, И У МЕНЯ ПОЧЕМУ-ТО НЕ РАБОТАЕТ ПЕРЕМОТКА НА ДЖОЙСТИКЕ. ЭТО НОРМАЛЬНО?

Перемотка на самом деле работает. Тут вот в чем дело. Нужно зажимать кнопку, а не нажимать и отпускать. Многие к этому не привыкли. При этом проблема сохраняется и в том случае, если вы используете дешевые пульты д/у для PlayStation 2. Но, например, с пультами от Sony ничего подобного не происходит. Все работает как надо (это не реклама, это факт).

### ??? МОЖНО ЛИ ПОДКЛЮЧИТЬ К PLAYSTATION 2 КЛАВИАТУРУ И МЫШЬ?

Тут сложилась очень интересная ситуация. Например, официальная мышь для PlayStation 2 от Sony до сих пор не была выпущена. Но вы без проблем можете подключить к приставке стандартную клавиатуру или мышь от PC. Нужно только, чтобы это были USB-устройства, так как PlayStation 2 оснащена двумя USB-портами. Так что дело здесь больше не в приставке, а в играх. Вам нужно посмотреть, указана ли на коробке с продуктом поддержка USB-клавиатур и мышей. Например, Red Faction не позволит вам играть с помощью вышеуказанной периферии, а Half-Life – запросто.

### ??? ПЛАНИРУЕТЕ ЛИ ВЫ ПЕЧАТАТЬ ОРМ ВМЕСТЕ С ДЕМО- ДИСКОМ ДЛЯ PLAYSTATION 2?

Действительно, такие планы у нас есть. Хотя пока ОРМ такую операцию проделывать не может. Но в случае получения лицензии на выпуск российского «Official PlayStation 2 Magazine» это более чем реально. Причем хотелось бы отметить, что такой демо-диск будет не CD, а DVD.





Сумин Евгений, г. Екатеринбург

дукты. И это если не сказать больше. Но в одном он определенно прав: выбор наших читателей порой очень и очень странен. Даже парадоксален. Что скажете по этому поводу?

### Мочить Final Fantasy IX

...Не знаю, как и начать??  
...Да их от этих слов уже тошнит, наверное.  
...Ай, ладно, пусть будет, как есть! Здравствуй, уважаемая (есть за что уважать) редакция OPM. С первых же строк своего письма я с улыбкой акулы и хладнокровием Леона (тот, который киллер) начну мочить, возможно даже в сортире. Кого мочить? Дак произведение всеми нами любимой Squaresoft, а именно Final Fantasy IX.

- А... а... а... ну зачем же камнями?... ну не по лицу... БОЛЬНО!!! Ух, еле оторвался! Чуть не разо-



Захарченко Юлия, г. Нижневартовск, Тюменская обл.

рвали. Так о чем это я. А так вот, год назад Square дошла до того, что выпустила таки продолжение своей эпопеи на радость фанатам, которые рванули в магазины отдавать свои (а кто и не свои) кровные деньги за этот «шедевр». Первое, что бросается в глаза – это сценарий, а точнее его полное отсутствие. В той же Final Fantasy VIII сюжет был намного интереснее. О внешнем оформлении сказать могу одно: уровни красивые, но двухмерные, хотя все прорисовано качественно, меня все же не

главных героев взрослыми и вдруг опять скатилась к уровню Final Fantasy VII. Ну да ладно, не в героях дело, а в геймплее. Проблемой игрового процесса являются постоянные битвы из ниоткуда, которые надоедают до невозможности. Идешь себе идешь, вдруг откуда ни возьмись два каких-то питона. И все бы хорошо, так до боя еще минуты две будут показывать все красоты арены под набившую уже оскомину к десятой драке музыку, а после битвы, в довольную рожу победителя так и хочется плюнуть. Но все же это еще понятно, когда идешь по карте на большие дистанции и ты сам больше своих противников на столько, что ты их как бы не видишь (если тебе лес по колено, то что же говорить о разных зверюгах?), и это совершенно непонятно и сильно напрягает, когда перемещаешься по городу. Скажем, надо пробежать всего от двери до двери, так по пути раза четыре каких-нибудь придурков мочить надо.

А то, что главного героя можно оживить. Вы встречали такое в других играх? Там как убили основного персонажа, так будь добр проходи с начала, по записи. А здесь замочили, скажем, Виви и вот пара пассов руками, волшебное действие «воскрешения», и Виви снова на ногах. УРА!!! Нет, господа, это несерьезно. В особенности то, что такой чудесной способностью обладают только ваши герои. Интересно, какими бы стали глаза у Зидана (наверное, такими же, как у Виви), если бы только что убитый его командой дракон вдруг чудесным образом воскресился.

Единственное, что в Final Fantasy IX радует, так это музыка вступительной заставки.

Кстати, не думайте, что я ярый противник RPG (Vagrant Story – Rulezzz), но все-таки Final Fantasy IX можно было сделать гораздо интереснее, да и немного сложности ее бы не испортило, а то все слишком легко.

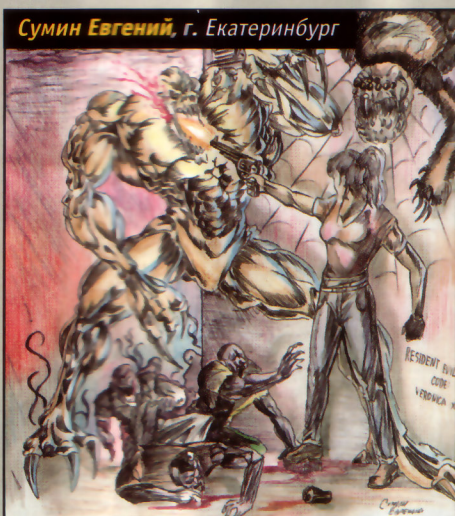
На этом разрешите откланяться.

John Silver



Арсен Меликян, г. Пермь.

прикалывает бегать с настоящим вопросительным или восклицательным знаком над головой. Но красивые уровни можно было сделать и в 3D. Ну да ладно, это дело вкуса. Кстати, о дизайне героев, не знаю кому как, а мне надоели главные герои-дети. Вроде как в Final Fantasy VIII Square сделала



Сумин Евгений, г. Екатеринбург

## АНКЕТА

Имя\адрес\  
раст?  
контактный телефон\

Ваш воз-

Младше 15

15-21

старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.



Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер ПИ 77-11807 от 14.02.2002

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Романов (финансовый директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (технический директор) serge@gameland.ru  
Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ:

Михаил Разумкин (главный редактор) razum@gameland.ru  
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru  
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

ДУЗАУН, ВЕРСТКА:

Алик Вайнер (арт-директор) alik@gameland.ru  
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru  
Дизайн обложки: Алик Вайнер

ОЛД ПУСЕМ:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

WEB-SITE:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru,  
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru  
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru  
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru  
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:

Владимир Смирнов (ком. директор) vladimir@gameland.ru  
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru  
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ

И СВЯЗЬ С ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫМИ  
ОРГАНАМИ:

Игорь Акчурин, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 30 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia



Груць Максим, г. Харьков, Украина.

Что-то подсказывает нам, что John Silver мало играл в ролевые игры. Чего только стоит пассаж с «невиданной» возможностью воскрешать персонажей. Да и вообще многие вещи, о которых он говорит, мягко говоря, спорны. Но кое-что подмечено очень верно. В современных RPG (и Final Fantasy IX в этом плане

очень даже показательна) скопилась масса геймплеевых штампов и откровенных глупостей. Которые не позволяют получать удовольствие от, казалось бы, неплохих игр. Пишите, что думаете, господа! Только не превращайте все в боле битвы action vs RPG. Это уже не смешно.

Здравствуй, уважаемая редакция ОРМ. Напечатайте, пожалуйста, мои координаты: 129366 г. Москва, пр-т Мира д.180, кв.171. Я большой фэн всех action'ов, стратегий, гонок, спорта. Ненавижу RPG. Меня зовут Flamer. Отвечу любому, даже директору школы!

Уважаемая редакция ОРМ!!! Напечатайте, пожалуйста, мой адрес для переписки: 630082, г. Новосибирск, ул. Жуковского 115/4, кв.20. Меня зовут Илья, мне 16 лет, мне нравятся игры, типа Metal Gear Solid, Gran Turismo, Tony Hawk's Pro Skater и др. Равнодушен к RPG и футболу. Отвечу всем.

Мне 20 лет, люблю RPG, Anime, типа Lunar 2, Persona 2, Alundra, Final Fantasy, Eternal Eyes, Wild Arms 2. Также Tekken, Resident Evil (1,2,3), Dino Crisis, Parasite Eve (1,2), Metal Gear Solid. Мой адрес: 620144 г. Екатеринбург

бург, ул. Большакова, д.99, кв.77. Алексей Бекетов aka Gray Fox aka Futsu. Гарантия ответа — 100%.

Привет всем геймерам и геймершам, любящим стратегии, квесты, аркады, симуляторы и т.д. Мне 14 лет и 8 месяцев. Мой адрес: 113556 г. Москва, ул. Фруктовая д.9А, кв.96. Отвечу всем, кто напишет. И можно поменяться дисками, а об остальном спрашивайте в своих письмах. X-Map.

Я хотел бы переписываться со всеми любителями PlayStation и фэнами таких игр, как: Final Fantasy IX, Resident Evil (2,3), Parasite Eve (1,2), Metal Gear Solid, Dino Crisis 2, Alone in the Dark: The New Nightmare, Driver 2 и т.д. Вот адрес: 113114 г. Москва, Даниловская набережная д.4А, к.7, кв.66. Отвечу всем! Игорь.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

Лучший материал номера

В СЛЕДУЮЩЕМ  
НОМЕРЕ

Следующий месяц обещает быть богатым на события: премьеры Spider Man: The Movie и Star Wars: Episode II, выставка E3 — уже одного этого хватит на несколько номеров вперед. А ведь нужно еще опубликовать материалы, обещанные вам в прошлый раз, но по разным причинам отмененные. Одним словом у вас есть все основания ожидать большой статьи о кино и долгих разговоров о Final Fantasy. Возможно мы не забудем и о The Thing. К тому же г-н Овчинников, находящийся сейчас в Дублине, обещал подготовить материал об «игровой Европе».





# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

## Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных  
(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету - круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

\$19.99



DVD Wireless Controller

\$39.95



PlayStation 2 Controller

\$13.99



Vertical Stand

\$15.95



S-Video Cable

\$41.99



SharkBoard

\$49.95



Memory Card 8MB

\$169.99



Blue Thunder Racing Wheel

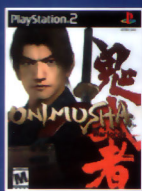


**PlayStation 2**

**\$309.95/\$449.95\***

ВСЕГДА БОЛЬШОЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION

\$59.95/79.99



Onimusha Warlords

\$59.95/69.95



Half-Life

\$59.95/79.99



Maximo: Ghosts to Glory

\$55.95/79.99



Dark Cloud

\$59.95/79.99



Resident Evil Code: Veronica X

\$55.95/79.99



Devil May Cry

\$55.95/79.99



Ace Combat 4: Distant Thunder

\$55.95



Age of Empires II: The Age of Kings

\$55.95/79.95



Ecco the Dolphin: Defender of the Future

\$55.95/79.99



Devil May Cry

\$55.95/79.99



Ring of Red

\$55.95/79.99



Silent Hill 2

\$55.95



Space Channel 5

\$32.95/69.99



Tekken Tag Tournament

\* - Цена на игры для американской версии PS 2

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)





# (game)land

www.gameland.ru



НОВЫЙ  
ЖУРНАЛ

● **"Хакер"** [www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

● **"Мобильные Компьютеры"** [www.mconline.ru](http://www.mconline.ru)

Ноутбуки, карманные компьютеры, коммуникаторы, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

● **"Страна Игр"** [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайн-игры, ком-пьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

● **"PlayStation"** [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

● **"СпецХакер"** [www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.